



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Ciencias Sociales y videojuegos: desafío educativo.

Autor/es

ALBERTO CORNEJO LÓPEZ

Director/es

M^a TERESA GARCÍA SANTA MARÍA

Facultad

Escuela de Máster y Doctorado de la Universidad de La Rioja

Titulación

Máster Universitario de Profesorado, especialidad Geografía e Historia

Departamento

CIENCIAS HUMANAS

Curso académico

2016-17



Ciencias Sociales y videojuegos: desafío educativo., de ALBERTO CORNEJO
LÓPEZ

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported. Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

Trabajo de Fin de Máster

**Ciencias Sociales y
videojuegos: desafío educativo.**

Autor:

Alberto Cornejo López

Tutor/es: M^a Teresa García Santa María

MÁSTER:
Máster en Profesorado, Geografía e Historia (M03A)

Escuela de Máster y Doctorado



**UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA**

AÑO ACADÉMICO: 2016/2017

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. MARCO TEÓRICO.....	4
2.1. Didáctica de las Ciencias Sociales (CCSS).....	4
2.2. Escenario psicopedagógico.....	12
2.3. Papel de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las CCSS en la actualidad.....	16
2.4. TIC: Uso de videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en relación con las CCSS.....	19
3. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.....	21
3.1. Presentación.....	21
3.2. Contexto.....	22
3.3. Objetivos didácticos de la asignatura.....	23
3.4. Criterios de evaluación.....	24
3.5. Competencias (definidas según el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte).....	25
3.6. Secuenciación.....	28
3.7. Contenidos.....	28
4. PROYECTO DE INNOVACIÓN.....	50
4.1. Introducción.....	50
4.2. Videojuegos: concepto, historia y tipología.....	51
4.2.1. <i>Concepto: ¿Qué entendemos por videojuegos?.....</i>	<i>52</i>
4.2.2. <i>Evolución histórica de los videojuegos.....</i>	<i>53</i>
4.2.3. <i>Tipología: clasificación de los videojuegos.....</i>	<i>55</i>
4.3. Influencia de los videojuegos en la adolescencia.....	57
4.4. Empleo de <i>Minecraft</i> en el aula.....	62
4.4.1. <i>Propuesta y justificación.....</i>	<i>62</i>

4.4.2. Contextualización y metodología.....	63
4.4.3. Objetivos.....	64
4.4.4. Contenidos.....	64
4.4.5. Competencias trabajadas.....	65
4.4.6. Criterios de evaluación.....	66
4.4.7. Estándares de aprendizaje.....	66
4.4.8. Temporalización y secuenciación.....	67
 5. UNIDAD DIDACTICA DESARROLLADA.....	67
5.1. Contenidos.....	67
5.2. Exposición de sesiones.....	68
5.3. Metodología.....	69
5.4. Objetivos.....	70
5.5. Criterios de evaluación.....	70
5.6. Estándares de aprendizaje.....	70
 6. CONCLUSIONES.....	72
 7. BIBLIOGRAFÍA.....	75
 8. ANEXOS.....	78

1. INTRODUCCIÓN

El Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y Bachillerato, Formación profesional y Enseñanzas de Idiomas termina con la elaboración y posterior defensa del Trabajo de Fin de Máster (TFM), con el que se pretende demostrar la adquisición por parte del alumno/a de las competencias planteadas por la dirección del Máster.

El eje vertebrador del presente TFM son los videojuegos y su aplicación en el aula de Educación Secundaria, concretamente en el área de las Ciencias Sociales (CCSS). A partir de este tema, el presente trabajo está conformado por tres partes. En primer lugar, se fundamenta en un marco teórico el cual abarca el papel actual de las CCSS (haciendo hincapié en las disciplinas de Geografía e Historia), un escenario psicopedagógico en el que se exponen diferentes teorías sobre el conocimiento, el papel de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las CCSS en la actualidad y, por último, dentro de esas TIC, el papel de los videojuegos. Conviene señalar que este último epígrafe, se desarrollará con mayor profundidad en el propio proyecto de innovación.

Conforme avanzamos en el TFM, continua con la presentación de una Programación Didáctica, la cual está orientada al primer curso de la ESO y consta de diez unidades didácticas.

Posteriormente, se expone el proyecto de innovación, el cual gira entorno a los videojuegos y su aplicación en las aulas de Educación Secundaria en el área de CCSS. La unidad que será desarrollada dentro del proyecto de innovación será la número 9 de nuestra programación: La Prehistoria.

Para concluir el trabajo se manifiestan una serie de consideraciones acerca del mismo, en el que se detallan cuáles pueden ser los puntos que mejorar en futuras revisiones del propio TFM, haciendo especial énfasis en el proyecto de innovación.

La fundamentación del trabajo está basada en su mayoría en fuentes secundarias, a excepción del propio proyecto de innovación y la unidad desarrollada, ambos elementos de elaboración propia.

El objetivo de este documento no es otro que el de dar un giro a la metodología empleada en los centros educativos de secundaria, tal y como reflejan los resultados del estudio presentado a cargo de la Universidad de Alicante, los cuales afirman que el uso de las TIC y elementos que supongan cierta innovación metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje son bastante limitados. Por lo tanto, se expone uno de los tantos métodos innovadores que hay, como es el empleo de videojuegos en el aula.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Didáctica de las CCSS.

Para ponernos en situación antes de entrar en materia, lo adecuado es definir el término *Ciencias Sociales*. Según la Real Academia Española (RAE), las CCSS¹ son “ciencias que, como la economía, la sociología y la antropología, se ocupan de la actividad humana en la sociedad”.

Mirando el currículo de Educación Secundaria en España y relacionándolas con este máster, las principales disciplinas de las CCSS son la Historia y la Geografía, así como la Historia del Arte. Lo que se pretende con las CCSS² es “acercarse al conocimiento del pasado y del espacio habitado por los seres humanos son tareas de todo punto imprescindibles para entender el presente, base, a su vez, de la construcción del futuro”. Por lo que de ahí que asignaturas como la Historia y la Geografía tengan un peso importante dentro de esta área, ya que son asignaturas que permiten al alumnado entender el mundo en el que viven (tanto a nivel espacial, como a nivel organizativo de las sociedades) desde el principio de la humanidad.

¹ CCSS según la RAE: <http://dle.rae.es/?id=9AwuYaT> (Consultado el 13/06/2017).

² Boletín Oficial de La Rioja (BOR). Anexo 2º, número 16, febrero de 2011. <http://www.larioja.org/bor0/IMG/Bor/2011/ib17.pdf> (Consultado el 13/06/2017).

Tanto la Historia como la Geografía en Educación Secundaria están destinadas a garantizar la adquisición de conceptos, actitudes y destrezas a través de las cuales los estudiantes sean capaces de interpretar la realidad en la que estos viven en sus diferentes dimensiones: físicas, sociales, culturales, económicas o acontecimientos de sociedades tanto en el pasado como en el presente. Además de lo citado anteriormente, estas disciplinas también están destinadas a hacer interiorizar al alumnado las identidades históricas y culturales, partiendo desde su realidad más cercana (en nuestro caso valorando a nivel más regional la cultura riojana) hasta una más de carácter global.

A su vez, estas materias también están para potenciar una serie de actitudes en los estudiantes alejados de lo meramente conceptual, formando ciudadanos comprometidos y solidarios, siendo críticos con el mundo en el que desarrollan su día a día. Tal y como afirma el Gobierno Vasco³ en sus documentos oficiales, ambas materias “contribuyen de forma eficaz al desarrollo de las competencias básicas en los diferentes ámbitos de aprendizaje. Más en concreto, intenta ayudar al alumnado a entenderse mejor a sí mismos como personas irrepetibles, que viven en sociedad con otras personas, organizándose con ellas en grupos de distintas características, con diferentes fines y a distintas escalas (familiar, escolar, de vecindad, municipal, nacional, etc.)”. Es decir, estas dos disciplinas pretenden ayudar a conocer mejor los entresijos de las diferentes realidades sociales, haciéndoles ser partícipes, en los cuales aparecen conflictos de diversa índole los cuales deben ser resueltos por vías pacíficas y democráticas.

Así pues, para el desarrollo en Educación Secundaria de las CCSS vamos a tener en cuenta como punto de partida la etapa anterior (Educación Primaria) en la asignatura Conocimiento del medio Natural, Social y Cultural, en la cual se trabajan conceptos, actitudes y procedimientos de forma global y basada en la experiencia (de carácter individual y subjetivo). Por lo tanto, en esta segunda etapa vamos a trabajar y ya que, en teoría el alumnado a costa de su evolución nos lo permite, una aproximación a la realidad desde un punto de vista más

³ GOBIERNO VASCO, Ciencias Sociales, Geografía e Historia: orientaciones didácticas: http://nagusia.beritzeguneak.net/gaitasun/docs/orientaciones/ciencias_sociales.pdf (Consultado el 30/06/2017).

detallado, analítico y crítico. Todo esto entraña ciertas dificultades, ya que, tal y como señalan los documentos oficiales del País Vasco, los conceptos son más diversificados, la relación procedimientos-conocimiento científico es más compleja y el análisis de espacios y tiempos se realizan a diferente escala.

Lo expuesto anteriormente, es lo que hace realmente que las CCSS sea una materia tan transversal, teniendo como pilares fundamentales a la Geografía y a la Historia. Siendo la primera disciplina la encargada de analizar la realidad social a través del espacio, mientras que la segunda lo aborda a través del plano temporal.

La relación de las CCSS con las competencias clave es muy estrecha, ya que esta área realiza importantes contribuciones a estas. Las competencias, tal y como recoge el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte la definición de DeSeCo⁴ (2003), son “la capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada”. La competencia “supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz”.

Por lo tanto, conviene exponer como se relaciona las CCSS con cada una de las competencias clave, que, en mayor o menos medida, tiene relación con cada una de ellas:

1. Competencia social y ciudadana.

Es la competencia que más relacionada está con las materias que nos competen. El currículo de CCSS está destinado a la consecución de la presente competencia, ya que dichas asignaturas pretenden hacer ver al alumnado las características de las diferentes sociedades y los elementos para tener en cuenta de la realidad en la que se mueven día a día, potenciando actitudes que contribuyan a desarrollar valores que favorezcan una óptima convivencia.

⁴ Ministerio de Educación, Cultura y Deporte: <http://www.mecd.gob.es/educacion-mecd/mc/lomce/el-curriculo/curriculo-primaria-eso-bachillerato/competencias-clave/competencias-clave.html> (Consultado el 02/07/2017).

2. Competencia en comunicación lingüística.

Las habilidades de comprender y expresarse tanto a nivel oral como a nivel escrito están muy presentes en esta disciplina. Esto se debe a que prácticamente a diario se trabajan con diferentes informaciones expuestas en medios de diversa índole: textos escritos, mapas, videos, tablas... siendo todos ellos susceptibles de análisis e interpretación para la comprensión de los conceptos a trabajar en cuestión. A su vez, también es necesario expresarse por medio de diferentes vías con el final de transmitir informaciones tanto a los profesores como a los propios compañeros.

3. Competencia matemática.

Aunque en menor medida comparándola con otras competencias, la presente competencia también está relacionada con las CCSS. El uso de escalas en mapas, gráficos, tablas, representaciones y demás elementos relacionados con la estadística son algunos de los aspectos que se trabajan tanto en la Geografía como en la Historia, siendo en la primera más mayoritaria.

4. Competencia científica, tecnológica y de la salud.

Esta competencia, se centra entre otras tareas en la comprensión del espacio físico y la actividad, tanto a reducida a un nivel más inmediato como a niveles más globales. Dicha competencia, es uno de los ejes vertebradores de la Geografía.

5. Competencia en cultura humanística y artística.

Principalmente, la presente competencia está destinada a interpretar y valorar las principales manifestaciones artísticas de diferentes sociedades y culturas. A su vez, se orienta en potenciar actitudes las cuales están relacionadas con el respeto y la conservación del patrimonio artístico, haciendo posible que pasa a generaciones venideras.

6. Competencia digital.

La competencia digital, la cual está presente en prácticamente todas las asignaturas de Educación Secundaria, en CCSS no iba a ser menos. Dicha competencia se centra en la obtención y comprensión de información, ya sea por ejemplo de hechos históricos o de acontecimientos relacionados con el espacio en el que vivimos.

7. Competencia para aprender a aprender.

Esta competencia en cuestión está directamente relacionada con el aprovisionamiento a los estudiantes de materiales que les permitan interiorizar los conocimientos a trabajar. Asimismo, también se orienta en potenciar en el alumnado la capacidad de sobreponerse ante imprevistos con una actitud favorable.

8. Competencia para la autonomía e iniciativa personal.

Esta competencia en cuestión, presente tanto en la asignatura de Geografía como en la de Historia, puede trabajarse a través del desarrollo de trabajos individuales o debates, en los cuales incitemos a los estudiantes a tomar decisiones por si mismos.

A continuación, vamos a analizar el papel de las tres asignaturas que nos competen (Historia, Geografía e Historia del Arte), relacionadas con las CCSS en el currículo de Educación Secundaria en España:

Historia.

Así como señala Orella⁵, la Historia “es una disciplina de carácter eminentemente objetivo: porque se trata de desentrañar la naturaleza real de lo que ha ocurrido en el pasado, no de interpretar ese pasado en función de una idea arbitraria o de una mera visión subjetiva del mundo”.

El panorama que describe Prats⁶ sobre la situación de la Historia en los niveles obligatorios de educación no es nada halagüeña, ya que los propios alumnos conciben esta asignatura como una materia que no precisa de comprensión, sino de memorización.

Llegados a este punto, investigadores y docentes deberíamos cuestionarnos si a nivel didáctico estamos en el buen camino, si los resultados reflejan tal afirmación. Si la respuesta a la cuestión anterior es negativa, todas las personas

⁵ ORELLA, José Luis, “El concepto de la Historia en la comunicación historiográfica”, vol.28, nº82, 2013. <http://revistaaportes.com/index.php/aportes/article/view/49/39> (Consultado el 16/06/2017).

⁶ PRATS, Joaquim, “Dificultades para la enseñanza de la historia en la educación secundaria: reflexiones ante la situación española”, *Revista de teoría y didáctica de las Ciencias Sociales*, Mérida (Venezuela), nº5, 2000. http://www.ub.edu/histodidactica/index.php?option=com_content&view=article&id=78:dificultades-para-la-ensenanza-de-la-historia-en-la-educacion-secundaria-reflexiones-ante-la-situacion-espanola-1&catid=24:articulos-cientificos&Itemid=118 (Consultado el 16/06/17).

relacionadas con la Historia deberíamos revertir la situación, y no hay otra manera que ofreciendo a nuestros “clientes”, que no son otros que el alumnado, un método diferente, es decir, innovador.

El objetivo de la Historia en Secundaria no es otro que el de proporcionar al alumnado conocimientos acerca de la evolución de las formas organizativas de las sociedades a lo largo del tiempo, entendiendo los cambios producidos en estas, así como las causas/consecuencias que han determinado estas sociedades.

Esta asignatura debe permitir a los alumnos/as que la cursan poder responderse a cuestiones relativas a su pasado, las cuales les permitan entender el contexto en el que estén inmersos, así como poder formular hipótesis sobre los futuros escenarios sociopolíticos que puedan configurarse. Asimismo, hay que tener en cuenta el curso en el que va a ser impartida esta asignatura en cuestión.

- De 1º de ESO a 3º: *Geografía e Historia*. Asignatura conjunta dividida en bloques. Correspondiendo los dos primeros a la Geografía (el medio físico y el espacio humano) y el tercero a la Historia (la cual estudia las sociedades y su evolución en el tiempo).

- 4º de ESO: *Historial del mundo contemporáneo*. Dicha asignatura es similar a la de 1º de Bachillerato, pero con menor profundidad.

- 1º de Bachillerato: *Historia del mundo contemporáneo*. En esta asignatura se parte desde el Antiguo Régimen y su crisis hasta el mundo actual, todo ello desde una perspectiva internacional.

- 2º de Bachillerato: *Historia de España*. Asignatura en la que se estudian los principales procesos y acontecimientos históricos los cuales nos sirven para entender la realidad que se ha ido conformando a lo largo del tiempo y que nos han llevado a la situación actual.

Geografía.

La Geografía⁷ se ocupa del “estudio del espacio, los paisajes y las actividades que se desarrollan sobre el territorio, analizando la relación entre la naturaleza y la sociedad, así como sus consecuencias”.

Tal y como hemos señalado en el apartado **Historia**, la Geografía se imparte de 1º a 3º de la ESO juntamente con la Historia (dividiendo la asignatura en tres bloques, correspondiéndole a la Geografía los dos primeros, el medio físico y el espacio humano respectivamente) y siendo retomada en 2º de Bachillerato.

Analizando la situación de la Geografía dentro del currículo de Secundaria en España es notorio la pérdida de horas lectivas en favor de la Historia. Aun así, si tenemos en cuenta el panorama anglosajón, la Geografía es la asignatura que más ha crecido en la libre elección de los exámenes de acceso a la Universidad, esto se debe a la propia naturaleza de la asignatura siendo su mayor atractivo la interdisciplinariedad entre ciencias experimentales y ciencias sociales.

A nivel metodológico, la Geografía ha evolucionado mucho en estos últimos años, siendo posiblemente, la asignatura donde mayor impacto ha habido de las TIC. Atrás quedaron, por ejemplo, los viejos mapas en cartulina los cuales han sido sustituidos por proyecciones informáticas con el máximo lujo de detalle.

Así pues, surgen conceptos los cuales pretenden rebautizar a la geografía, como es el caso de la Neogeografía, la cual hace referencia a una Geografía 2.0, es decir, un Geografía inundada por las TIC.

Es interesante hacer una diferencia entre dos conceptos que son diferentes y que están ligados a la actualidad (por la masificación de las TIC): el pensamiento espacial y el conocimiento geográfico. Mientras que el segundo concepto está relacionado con la propia disciplina, el primero está ligado a los procesos cognitivos relativos a la inteligencia espacial de la persona en cuestión.

⁷ Definición de Geografía extraída del Boletín Oficial del Estado (BOE) de enero de 2015: <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/03/pdfs/BOE-A-2015-37.pdf> (Consultado el 13/06/2017).

Por lo tanto, el objetivo de esta Neogeografía es acercar al alumnado esta disciplina por medios no convencionales, haciéndoles lo más atractivo posible dicha materia, induciendo a los alumnos/as a potenciar su pensamiento y análisis crítico de situaciones que se dan en nuestro planeta tales como: la acción humana en el paisaje, movimientos migratorios o cambios socioeconómicos por ejemplo, teniendo como meta el que el alumno/a sepa capaz de describir la realidad (a todos los niveles) de una manera reflexiva.

Historia del Arte.

Dicha disciplina se centra en el estudio de las principales manifestaciones artísticas que se han producido a lo largo del tiempo, las cuales han estado influenciadas por la mentalidad y los ideales dentro de las cuales están enmarcadas. Principalmente, esta asignatura se va a centrar en la arquitectura, la escultura y la pintura.

Historia del Arte se va a impartir únicamente en 2º de Bachillerato, y partiendo desde el Arte Clásico hace un recorrido por toda la historia hasta llegar a nuestros días. Si bien es cierto, va apareciendo en áreas como la Historia, pero de forma esporádica, complementando contenidos relativos a la propia asignatura.

Los principales problemas de esta materia en la actualidad son los siguientes: “se manifiestan, sin embargo, algunos inconvenientes para la adquisición del procedimiento de análisis de la obra de arte, por parte de los alumnos, como el desconocimiento de la terminología artística; los problemas para percibir los aspectos técnicos, morfológicos y estilísticos; para relacionar y establecer conexiones entre el contexto histórico y la obra artística, así como entre la creación humana y los aspectos técnicos o la motivación y el mecenazgo y en la elaboración de un comentario de la obra de arte ordenado” (Sobrino 2011:2).

Los problemas mencionados con anterioridad pueden ser subsanados (entre otras formas) con la aplicación de las TIC en la propia disciplina. Varias vías podrían ser realizar detallados paseos virtuales o se visualizar reconstrucciones de obras virtuales, de esta manera facilitamos la labor al alumno, ya que no

tienen educada la vista para realizar un análisis de una obra a partir de una fotografía.

2.2. Escenario psicopedagógico.

Hoy en día son numerosas las corrientes pedagógicas en las que el protagonismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje es otorgado al alumnado. Esto se hace más palpable en los primeros cursos de Secundaria y conforme pasan los cursos, los alumnos/as van perdiendo ese protagonismo, haciéndose más visible en Bachillerato.

En las CCSS, y más en la Historia y la Geografía, se permite dotarle mayor protagonismo al alumnado que en disciplinas como Matemáticas o Lengua. Para la consecución de los objetivos en el área de CCSS y en relación con los conceptos, procedimientos y actitudes a alcanzar, se precisan de modificaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mayoritariamente en lo que a metodología se refiere.

Conviene realizar un trabajo constante y cohesionado durante toda la etapa de Secundaria, en el que el conocimiento se interiorice de forma progresiva y gradual entre curso y curso. Otra de las premisas para alcanzar los objetivos propuestos en dicha materia está relacionada con la información, esta debe ser adecuada a su edad y que a la vez permita a los estudiantes a trabajar autónomamente. A su vez, deberemos tener como referencia el entorno más cercano del alumnado, siendo este el punto de partida para la comprensión de realidades más globales.

Si bien es cierto, las CCSS presentan una serie de dificultades relativas mayoritariamente al espacio-tiempo. Sin ir más lejos, los alumnos tienen ciertas dificultades para discernir en épocas anteriores realidades muy diferentes pero que a la vez comparten época.

Otra de las dificultades que nos encontramos viene derivada del cambio de metodología⁸ que hemos experimentado alumnos y profesores en las últimas décadas, pasando de una enseñanza descriptiva (la cual exige más capacidad memorística) a una enseñanza explicativa (la cual precisa de una serie de aptitudes cognitivas). Es decir, el desafío de no memorizar un acontecimiento histórico o un fenómeno geográfico, sino ir al trasfondo de todo ello y darle una explicación elaborando un análisis crítico de los mismos.

Por lo tanto, son muchas las teorías que hay relacionadas con el aprendizaje y que pretenden salvar estos obstáculos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, las principales son:

2.1. Jean Piaget – Constructivismo.

Para entender a Piaget conviene comenzar por la división por estadios que hace sobre el aprendizaje de un ser humano según la edad:

- Estadio sensorio-motora (0-2 años).
- Estadio preoperacional (2-7 años).
- Estadio de las operaciones concretas (7-11/12 años).
- Estadio de las operaciones formales (11/12 años en adelante).

Centrándonos en el último estadio, ya que en la mayoría de los alumnos/as es el que se da en Secundaria, la etapa de operaciones formales adentra al alumnado a tener presente no solo lo que les rodea, sino que ya empiezan a ser capaces de formular hipótesis y posibilidades sobre acontecimientos que pueden ocurrir. Esto les va a permitir tener relación con lo científico y razonar sobre problemas de una complejidad mayor a los que se han enfrentado en etapas anteriores.

Estos estadios están relacionados con la teoría constructivista de Piaget. Dicha teoría se centra principalmente en las acciones, desde las más básicas que realiza un recién nacido hasta las más complejas de una persona de 16

⁸ CAMPANARIO, Juan Miguel y MOYÁ, Aída, “¿Cómo enseñar ciencias? Principales tendencias y propuestas, *Enseñanza de las ciencias*, vol. 2, nº17, 1999, pp. 179-192.
<https://ddd.uab.cat/pub/edlc/02124521v17n2/02124521v17n2p179.pdf> (Consultado el 16/06/17).

años. Por lo que el conocimiento se obtiene de la interacción entre el ser humano y el objeto (mundo externo), y no de una u otra de forma independiente.

2.2. David Ausubel – Aprendizaje significativo.

Ausubel expone que la adquisición de conocimientos de una persona depende de la estructura cognitiva previa y su relación con la nueva información que se debe adquirir, esto es lo que se conoce como aprendizaje significativo.

Para que trabajar a través de un aprendizaje significativo, tenemos que tener en cuenta dos condiciones:

- a) Que el material utilizado sea potencialmente significativo, es decir, que los nuevos conocimientos puedan relacionarse con la estructura cognitiva previa del alumnado, además de que además este organizado de manera lógica.
- b) Predisposición del alumnado a este aprendizaje significativo, siendo importante que los nuevos conocimientos tengan algún tipo de nexo con la estructura cognitiva previa de los alumnos/as.

Con todo esto Bruner se refiere a que el profesor debe trabajar con cierto equilibrio, es decir, tratando de relacionar los nuevos contenidos a trabajar con los que el alumno ya posee.

2.3. Jerome Bruner – Aprendizaje por descubrimiento.

Una forma muy somera de definir esta teoría sería la de que los alumnos/as adquieran los nuevos conocimientos por sí mismos.

Este aprendizaje por descubrimiento va a ser guiado y se realizara a través de investigaciones que sean motivadas por la curiosidad. El profesor en este caso tendrá cierto protagonismo, y no es otro que el de proporcionar a sus alumnos/as los materiales idóneos y necesarios para motivarlos, a estos materiales Bruner los denomina *andamiaje*. Por lo que por medio de este *andamiaje* facilitado por el profesor y que en cierta manera debe motivarles y despertar su curiosidad, el alumno debe adquirir los nuevos conocimientos.

2.4. Lev Vygotsky – Zona de desarrollo próximo.

Si hablamos de Vygotsky hablamos del concepto de Zona de desarrollo próximo (ZDP). Esta ZDP⁹ se define como “la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía del adulto o en colaboración con otro compañero más capaz”. Dicha definición no se refiere a otra cosa sino al aprovechamiento del entorno más próximo (compañeros, profesores y demás elementos que les rodea) para forjar el conocimiento.

Por lo tanto, lo más interesante sería enfocar las unidades relativas a las CCSS a un enfoque constructivista, dotándole al alumno/a del máximo protagonismo posible, pero siendo la labor del profesor la de facilitar a estos una serie de materiales y medios suficientemente lúdicos y útiles para que les motiven. Asimismo, incitándoles a interactuar entre ellos mismos, con el propio docente o con el entorno más próximo que les rodea (tal y como señala Vygotsky).

A modo de conclusión¹⁰ de este epígrafe, el objetivo de todas estas técnicas no es otro que el de alcanzar “el logro de aprendizajes significativos orientados a la acción en los alumnos-as, durante el proceso formativo, trabajando con el potencial de las alumnas y de los alumnos para el logro del objetivo” por medio de un facilitador del aprendizaje, que, en nuestro caso, es el docente. Todas estas teorías psicopedagógicas favorecen la construcción del conocimiento de una manera social, dicha vía favorece la interacción entre iguales, la organización y el análisis de las mismas y la exposición de las ideas. Llevándolo al área de las CCSS, a través del debate y la discusión de ideas contrarias (moderado por el docente) los alumnos y alumnas van a poder enriquecerse reelaborando su conocimiento a partir de las reflexiones de sus compañeros,

⁹ CAMACHO HERRERA, José Manuel y GALLARDO VÁZQUEZ, Pedro, “Teorías del aprendizaje y educación”, *Departamento de Teoría e Historia de la Educación y Pedagogía Social*, Universidad de Sevilla, 2004. <https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/27014/teorias+del+aprendizaje+y+educacion0001.pdf?sequence%3D1&isAllowed=y> (Consultado el 13/06/2017).

¹⁰ GOBIERNO VASCO, Ciencias Sociales, Geografía e Historia: orientaciones didácticas: http://nagusia.beritzeguneak.net/gaitasun/docs/orientaciones/ciencias_sociales.pdf (Consultado el 30/06/2017).

además de que van a poder facilitar también a los mismos sus propias consideraciones.

Siguiendo el hilo de la fuente citada anteriormente, la estrategia más utilizada es la del trabajo grupal, en la cual se les dota a los alumnos/as de responsabilidad y se les otorga el protagonismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, y teniendo en cuenta la libertad de movimiento que les vamos a conceder a nuestro alumnado, conviene darles unas pequeñas pautas para filtrar y ordenar la información, y más en nuestros días ante la tal abundancia de esta que podemos encontrar.

Así pues, lo que se permite con todas estas teorías es sustituir el papel pasivo de los estudiantes que poseen en la clase expositiva por la participación, que, por ejemplo, tienen en los trabajos grupales.

2.3. Papel de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las CCSS en la actualidad.

Tal y como afirma Consuelo Belloch Ortí existen múltiples definiciones de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC). Dicha autora recoge la definición que elabora Antonio Bartolomé de las TIC¹¹: “la Tecnología Educativa (T.E.) encuentra su papel como una especialización dentro del ámbito de la Didáctica y de otras ciencias aplicadas de la Educación, refiriéndose especialmente al diseño, desarrollo y aplicación de recursos en procesos educativos, no únicamente en los procesos instructivos, sino también en aspectos relacionados con la Educación Social y otros campos educativos. Estos recursos se refieren, en general, especialmente a los recursos de carácter informático, audiovisual, tecnológicos, del tratamiento de la información y los que facilitan la comunicación”.

Fue hace dos décadas cuando se empezó a extender tanto a nivel social como a nivel educativo los “media”: término que incluía medios audiovisuales y medios

¹¹ BELLOCH ORTÍ, Consuelo, Las Tecnologías de la Información y Comunicación (T.I.C.), Universidad de Valencia. <http://www.uv.es/~bellochc/pdf/pwtic1.pdf> (Consultado el 13/06/2017).

de comunicación, dejando relegado a la informática como un medio que tenía gran potencial pero que aún no había explotado.

En las últimas décadas tanto la administración pública como los propios centros educativos han hecho una fuerte inversión por introducir las TIC en las aulas: proyectores, equipos informáticos, pizarras digitales... Por lo que son ya muchos los centros que van adaptándose a los nuevos tiempos, informatizando cada vez más el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas adaptaciones pueden ir por ejemplo desde el simple visionado de un mapa en el proyector hasta completos paseos virtuales por museos de todo el mundo. Es conveniente señalar, que el empleo de las TIC no se tiene que convertir en el único método de este proceso, sino que debe ser uno de los tantos que hay.

Tal y como señala Moreno Tena¹², el esfuerzo por parte de administraciones y centros no requiere solo un coste económico con el que costear los equipos, sino que además precisa de una formación y un cambio de mentalidad en los equipos docentes.

Esto expuesto anteriormente pone en alerta a los docentes, ya que no toda aplicación de las TIC conlleva una gran innovación o potenciación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, podría darse el caso de que por desconocimiento de las herramientas veamos empobrecidos este proceso o que los materiales usados lleven a la repetición, la memorización o el ensayo-error (Busch et al. 2014:20). Continuando con lo expuesto por el anterior autor citado¹³, tenemos que reflexionar acerca de “si la tecnología puede apuntalar la formación de ciudadanos capaces de referenciar sus interpretaciones en marcos conceptuales científicos, argumentar con fundamentos y establecer consensos, construir opiniones a partir de juicios fundamentados en evidencia, entender la diversidad y comprender la complejidad que caracteriza a nuestras sociedades”.

¹² MORENO TENA, Rafael, “Las TIC en la enseñanza de las Ciencias Sociales en la Educación Secundaria”, *Investigación en la escuela*, nº82, 2014, pp. 87-98.
http://www.redeseducacion.net/articulos/Informes/Articu-RafaMoreno_TICS.pdf (Consultado el 14/06/2017).

¹³ SOLETIC, María Ángeles et al, Ciencias Sociales y TIC: orientaciones para la enseñanza, Buenos Aires (Argentina), 2014. <http://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2015/08/Ciencias-Sociales-y-TIC.pdf> (Consultado el 14/06/2017).

Y es por eso por lo que hoy en día se le otorga tanta importancia a la hora de aplicar en los centros educativos e investigar acerca de las TIC. En la actualidad vivimos en un mundo globalizado y profundamente informatizado. Los alumnos/as de Secundaria viven rodeados de tecnología y pasan una gran parte del día con medios informáticos: teléfonos móviles, ordenadores, tablets, videoconsolas...

Además, conviene señalar que estas herramientas son usadas en prácticamente todas las asignaturas del currículo. En el área de las CCSS, que es la que nos concierne, las TIC también tiene un papel importante en la educación, en la gran mayoría de las aulas se cuenta como mínimo con un ordenador, un proyector y una pantalla en la que proyectar elementos que el profesor considere trascendentales, y esto, da una infinidad de posibilidades.

Estas TIC, son el nexo entre el docente y el alumnado, siendo el medio por el que se transmiten los contenidos. Tanto la Geografía como la Historia son excelentes disciplinas para utilizar elementos como Internet. Por otro lado, es aquí también donde reside su mayor peligro, ya que ante la tal abundancia de información es vital el papel del profesor para ir incitando al alumno/a a la instauración de un filtro que permite discernir entre información que sea veraz o no, facilitando materiales y sitios web destinados a fines didácticos y con contenido riguroso.

Para ejemplificar el párrafo anterior, conviene revisar el estudio¹⁴ que realizó la Universidad de Alicante. En dicho estudio 70 profesores relativos al departamento de CCSS del IES de la zona de la Vega Baja del Segura (Alicante) realizaron un estudio dividido en tres partes:

- 1º parte: Realización de un cuestionario respondiendo a cuestiones sobre la docencia de carácter general.

¹⁴ Tesis dirigida por MUÑOZ VERA, María Isabel (Universidad de Alicante): <https://web.ua.es/es/actualidad-universitaria/octubre2011/octubre2011-10-16/aplicar-las-tic-a-la-docencia-de-ciencias-sociales-mejora-los-resultados-academicos-de-los-estudiantes.html> (Consultada el 16/06/17).

- 2ª parte: Segunda encuesta relacionada con las CCSS y la metodología usada, tipo de evaluación, concepción sobre las TIC en el aula...
- 3ª parte: Participación en un curso durante 3 meses sobre Didáctica de las CCSS a través de las TIC.
- 4ª parte: Al finalizar el año académico, los profesores realizaron un tercer cuestionario con el fin de valorar el supuesto cambio metodológico.

El estudio concluyó con que el profesorado estaba optando con anterioridad al estudio por un método de corte tradicional (entendiendo por tradicional el de la clase magistral). Así pues, en el cuestionario final que se realiza a los docentes se evidencia que esto valoran las TIC de tal forma que estas enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje cuando están presentes en el aula. Tal y como se concluye en la tesis dirigida por Muñoz Vera, con la aplicación de las TIC en el aula “los alumnos mantienen mejor la atención, mejora el interés e implicación en el aprendizaje, contribuyen a un mayor aprendizaje de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Además, las TIC permiten la retroalimentación inmediata e incrementan la comunicación entre el profesor y el alumno. Destaca, asimismo, cómo las TIC producen un cambio del rol del profesor como pieza clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, adoptando papel de coordinador”.

Uno de los tantos medios que engloban las TIC es el de los videojuegos, que es el aspecto que nos va a ocupar el siguiente punto a desarrollar, y por consiguiente, de lo que va a tratar el presente trabajo.

2.4.TIC: Uso de videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en relación con las CCSS.

Así como hemos señalado al concluir el anterior punto, una de las herramientas que engloba las TIC son los videojuegos. Para comenzar a entrar en materia, conviene definir este término al que nos enfrentamos. Tal y como

recoge Eguia Gómez¹⁵ en su nos referimos a un videojuego cuando “hablamos de un juego usando una computadora y un visor de video. Puede ser un computador, un teléfono móvil o una consola de juegos”.

Actualmente, los jóvenes con una edad comprendida entre los 12 y los 18 años (edad que nos ocupa en Secundaria) viven rodeados de tecnología. Ya desde una edad bien temprana cuentan en casa con televisor, ordenador, Tablet o smartphone, y sin conocimiento alguno van “trasteando” con estas herramientas e inconscientemente van mejorando su competencia tecnológica.

Tal y como desarrollaremos en el proyecto de innovación, se expondrán datos estadísticos sobre la juventud que cuanto menos hay que tener en cuenta. Estos datos van desde cuantas horas destinan al día a los videojuegos, cuáles son sus favoritos, o que género es el más jugado. Con estos datos en la mano, podemos intentar aprovecharlos y reconducirlos en la medida de lo posible en el ámbito educativo.

En el campo de las CCSS tal y como señala Villalonga¹⁶ hay una gran cantidad de recursos que nos permiten enseñar de una forma lúdica al alumnado, sobre todo en el campo de la historia, la geografía o la gestión social. Si bien es cierto, al ser un ámbito tan reciente y cambiante como es el de la industria del videojuego, las experiencias de aplicación de estos recursos son escasas.

Uno de los géneros para tener en cuenta y que es más que aprovechable en las CCSS es el de simulación. El género de simulación es idóneo para potenciar el desarrollo de conceptos (ligados a contenidos del currículo), procedimientos

¹⁵ CONTRERAS ESPINOSA, Ruth S.; EGUÍA GÓMEZ, José Luis y SOLANO-ALBAJES, Lluís, “Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación”, *3C TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, vol. 1, nº2, 2012.
<https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf> (Consultado el 15/06/2017).

¹⁶ PINEDA-ALFONSO, José A. y VILLALONGA MUNCUNILL, Albert, “El uso de los videojuegos en el aprendizaje de las Ciencias Sociales”, *Universidad de Sevilla*, publicado en IV Jornadas de Innovación Docente de la Facultad de Ciencias de la Educación. “Abriendo caminos para la mejora educativa”, 2014.
<https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/39874/EL%20USO%20DE%20LOS%20VIDEOJUEGOS%20EN%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LAS%20CIENCIAS%20SOCIALES.pdf?sequence=1> (Consultado el 15/06/2017).

(relacionados con el uso de las TIC) y actitudes de una manera lúdica y no convencional.

Todos estos juegos, tendrían que ser utilizados en plataforma PC, ya que por temas logísticos y económicos las videoconsolas no sería posible utilizarlas en los centros educativos. Por lo tanto, estas clases relativas a las CCSS y utilización de videojuegos serían llevadas a cabo en las aulas de informática.

Todo este punto, será desgranado en el apartado **Videojuegos: concepto, historia y tipología e Influencia de los videojuegos en la adolescencia**, ambos puntos enmarcados en el proyecto de innovación.

3. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

3.1. Presentación

El presente documento recoge una programación anual de aula del área de las ciencias sociales, concretamente de Geografía e Historia del primer curso de la Educación Secundaria Obligatoria. Ambas materias tienen un peso importante dentro del actual currículo por el que se rige la educación en el estado español. Estas materias están destinadas a garantizar que los alumnos desarrollen una formación integral de su persona. Esto se debe a que, en mayor proporción, son las disciplinas más transversales del currículo, por lo que sirven como nexo entre diferentes áreas.

En lo que a las materias en cuestión se refiere, la Geografía pretende hacer conocedor al alumnado del mundo en el que viven, desde una dimensión espacial. Tratando el estudio de la misma desde una perspectiva lo más transversal posible, aunando diferentes ámbitos dentro de la misma: geografía física, humana, política o económica entre otras.

Por otro lado, la Historia procura que los alumnos/as tengan nociones de las diferentes realidades sociales que se han dado a lo largo de la evolución del ser

humano. En este caso, la perspectiva es más temporal que espacial, aunque también el espacio tiene cierta importancia.

Ambas materias tienen finalidades comunes, formar y desarrollar al alumnado de manera integral. Transmitiendo valores, fomentando el espíritu crítico, y haciendo consciente al alumnado del espacio en el que se encuentran, así como la realidad social en la que viven.

3.2. Contexto

Localización geográfica:

El IES Comercio se encuentra en Logroño, dicha ciudad es la capital de la comunidad autónoma de La Rioja. Logroño se encuentra a 384,1 metros sobre el nivel del mar (tomando como referencia la Plaza del Ayuntamiento) y cuenta con una superficie de 79,57km². La mayor parte del terreno municipal, así como su núcleo urbano se concentra en el margen derecho del río Ebro. Además, esta localidad está situada en la comarca a la cual da nombre, limitando con más municipios riojanos como Fuenmayor, Navarrete, Lardero, Villamediana de Iregua, Murillo de Río Leza y Agoncillo; respecto a Navarra, limita con Viana y en cuanto a Álava se refiere limita con Laguardia, Oyón y Lanciego.

El Instituto de Enseñanza Secundaria “Comercio”, está situado a 3km al Noreste del centro de Logroño en el Paseo del Prior. Está emplazado en los barrios de Madre de Dios y San José Obrero, así como en el Parque de La Ribera.

Se encuentra en una zona de expansión de la ciudad, por lo que el número de construcciones nuevas es abundante. El centro colinda con edificios de diferente ámbito como: el Riojaforum, la nueva plaza de toros, las residencias universitarias “La Ribera” y “Salvatorianos”, el CEIP “Caballero de la Rosa” o la residencia de día de la Tercera Edad entre otros.

Tipo de centro

El IES Comercio es un centro gestionado con fondos públicos. En este instituto se imparten las enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria (ESO),

Bachillerato, Programas de Cualificación Profesional Inicial (Niveles I y II) así como los Ciclos Formativos de Grado Medio y Superior, con relación a las ramas de: Administración, Comercio y Marketing e Informática.

Tipo de alumnado:

En lo que al tipo de alumnado se refiere, el centro en cuestión es diverso tanto en la procedencia de estos, como en los estudios que cursan.

La zona en la que está asentado el centro ha aumentado considerablemente el porcentaje de inmigración del barrio respecto a décadas anteriores. Como consecuencia, el IES Comercio ha considerado necesario el aumento de medidas de atención a la diversidad, ya que un alto porcentaje de este tipo de alumnos/as tiene un nivel más bajo en lo que corresponde a su edad.

Legislación:

La presente programación anual va a estar regida según el Decreto 19/2015, de 12 de junio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se regulan determinados aspectos sobre su organización, así como la evaluación, promoción y titulación del alumnado de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

3.3. Objetivos didácticos de la asignatura

- Comprender el funcionamiento de la Tierra, así como los procesos geológicos y acontecimientos que se dan en ella.
- Describir los principales elementos que se dan en el medio físico y su interacción con los humanos.
- Clasificar y comparar los diferentes espacios geográficos que se dan en la Tierra.
- Diferenciar realidades sociales, momentos trascendentes de la historia y cambios producidos en la vida cotidiana, para comprender épocas pasadas y relacionarlos con el presente.
- Interpretar con espíritu crítico las diferentes realidades espacio-temporales que se han dado a lo largo de la evolución del ser humano.
- Localizar en una determinada época acontecimientos relevantes para el desarrollo de los humanos.

- Cooperar en la solución de conflictos/problemas rechazando desigualdades y discriminaciones por sexo, nacionalidad o religión.
- Manejar e interpretar instrumentos o materiales que permitan conocer ciertos aspectos de las Ciencias Sociales.
- Analizar y valorar todo el legado cultural de La Rioja, comprendiendo la riqueza e importancia del mismo.
- Valorar la democracia y el respeto tanto a los demás habitantes de la Tierra como a los derechos humanos.

3.4. Criterios de evaluación

- Localizar lugares o espacios en un mapa utilizando datos y recopilar información sobre el espacio representado a partir de la leyenda y la simbología, transmitiendo el conocimiento adquirido de forma oral o escrita.
- Localizar en un mapa los elementos básicos que configuran el medio físico mundial, de Europa y de España (océanos y mares, continentes, unidades de relieve y ríos) señalando las características que predominan en una localización en concreto.
- Comparar los rasgos físicos más destacados (relieve, clima, aguas y elementos biogeográficos) que configuran los grandes medios naturales del planeta, con especial referencia a España y a La Rioja, situándolos en el espacio representado y relacionándolos con las posibilidades que ofrecen a los grupos humanos.
- Señalar y explicar algunos ejemplos de los impactos que la acción humana tiene sobre el medio natural, analizando sus causas y efectos, y aportando medidas y conductas que serían necesarias para minimizarlos.
- Utilizar las convenciones y unidades cronológicas y las nociones de evolución y cambio aplicándolas a los hechos procesos de la Prehistoria e Historia Antigua del mundo y de la Península Ibérica.
- Identificar y exponer los cambios que supuso la revolución neolítica en la evolución de la humanidad y valorar su importancia y sus consecuencias al compararlos con los elementos que conformaron las sociedades depredadoras.

- Diferenciar los rasgos más relevantes que caracterizan alguna de las primeras civilizaciones fluviales, identificando los elementos más característicos apreciando aspectos significativos de su aportación a la civilización occidental.
- Leer comprensivamente fuentes de información escrita de contenido geográfico o histórico y comunicar la información obtenida de forma clara y concisa por escrito al profesor o a los compañeros.

3.5. Competencias: (definidas según el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte).

1- Comunicación lingüística:

Es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes.

Precisa de la interacción de distintas destrezas, ya que se produce en múltiples modalidades de comunicación y en diferentes soportes. Desde la oralidad y la escritura hasta las formas más sofisticadas de comunicación audiovisual o mediada por la tecnología, el individuo participa de un complejo entramado de posibilidades comunicativas gracias a las cuales expande su competencia y su capacidad de interacción con otros individuos.

2- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:

La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto.

La competencia matemática requiere de conocimientos sobre los números, las medidas y las estructuras, así como de las operaciones y las representaciones matemáticas, y la comprensión de los términos y conceptos matemáticos (operaciones, números, medidas, cantidad, espacios, formas, datos, etc.).

Las competencias básicas en ciencia y tecnología son aquellas que proporcionan un acercamiento al mundo físico y a la interacción responsable con

él desde acciones, tanto individuales como colectivas, orientadas a la conservación y mejora del medio natural, decisivas para la protección y mantenimiento de la calidad de vida y el progreso de los pueblos. Estas competencias contribuyen al desarrollo del pensamiento científico, pues incluyen la aplicación de los métodos propios de la racionalidad científica y las destrezas tecnológicas, que conducen a la adquisición de conocimientos, el contraste de ideas y la aplicación de los descubrimientos al bienestar social.

Capacitan a ciudadanos responsables y respetuosos que desarrollan juicios críticos sobre los hechos científicos y tecnológicos que se suceden a lo largo de los tiempos, pasados y actuales.

3- Competencia digital

Es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

Requiere de conocimientos relacionados con el lenguaje específico básico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro, así como sus pautas de decodificación y transferencia. Esto conlleva el conocimiento de las principales aplicaciones informáticas. Supone también el acceso a las fuentes y el procesamiento de la información; y el conocimiento de los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

4- Competencia para Aprender a aprender

Requiere conocer y controlar los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y las demandas de las tareas y actividades que conducen al aprendizaje. La competencia de aprender a aprender desemboca en un aprendizaje cada vez más eficaz y autónomo.

Esta competencia incluye una serie de destrezas que requieren la reflexión y la toma de conciencia de los propios procesos de aprendizaje. Así, los procesos de conocimiento se convierten en objeto del conocimiento y, además, hay que aprender a ejecutarlos adecuadamente.

5- Competencias sociales y cívicas

Se relaciona con el bienestar personal y colectivo. Exige entender el modo en que las personas pueden procurarse un estado de salud física y mental óptimo, tanto para ellas mismas como para sus familias y para su entorno social próximo, y saber cómo un estilo de vida saludable puede contribuir a ello.

Implica conocimientos que permitan comprender y analizar de manera crítica los códigos de conducta y los usos generalmente aceptados en las distintas sociedades y entornos, así como sus tensiones y procesos de cambio. La misma importancia tiene conocer los conceptos básicos relativos al individuo, al grupo, a la organización del trabajo, la igualdad y la no discriminación entre hombres y mujeres y entre diferentes grupos étnicos o culturales, la sociedad y la cultura. Asimismo, es esencial comprender las dimensiones intercultural y socioeconómica de las sociedades europeas y percibir las identidades culturales y nacionales como un proceso sociocultural dinámico y cambiante en interacción con la europea, en un contexto de creciente globalización.

6- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Transformar las ideas en actos. Entre los conocimientos que requiere esta competencia se incluye la capacidad de reconocer las oportunidades existentes para las actividades personales, profesionales y comerciales. También incluye aspectos de mayor amplitud que proporcionan el contexto en el que las personas viven y trabajan, tales como la comprensión de las líneas generales que rigen el funcionamiento de las sociedades y las organizaciones sindicales y empresariales, así como las económicas y financieras; la organización y los procesos empresariales; el diseño y la implementación de un plan (la gestión de recursos humanos y/o financieros); así como la postura ética de las organizaciones y el conocimiento de cómo estas pueden ser un impulso positivo.

7- Conciencia y expresiones culturales

Implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y

artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos.

Esta competencia incorpora también un componente expresivo referido a la propia capacidad estética y creadora y al dominio de aquellas capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal. Implica igualmente manifestar interés por la participación en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad como de otras comunidades.

3.6. Secuenciación

El programa de 1º de la ESO de Geografía e Historia constará de 11 temas divididos en dos bloques. Un primer bloque relacionado con el medio físico y un segundo bloque que corresponde con la historia. * Los temas serán especificados en el apartado **Contenidos**.

La distribución de los temas por evaluaciones será la siguiente:

- *Primera evaluación:* Bloque 1. Tema 1, 2, 3 y 4.
- *Segunda evaluación:* Bloque 1. Tema 5, 6, 7, y 8.
- *Tercera evaluación:* Bloque 2. Tema 9, 10 y 11.

3.7. Contenidos

BLOQUE 1. El medio físico.

1. La Tierra.

- Elementos de la Tierra: hidrosfera, litosfera y atmósfera.
- Movimientos de la Tierra: rotación y traslación.
- El globo terráqueo: introducción a los mapas.
- Tipos de mapas y elementos que lo componen.
- Puntos cardinales.
- Los hemisferios.
- Latitud y longitud.
- La escala: concepto y modelos.

2. El relieve terrestre.

- Composición interna de la Tierra: corteza, manto y núcleo.
- Los océanos y los continentes.
- El concepto relieve.
- Formas del relieve terrestre: submarinas, costeras y continentales.
- Las placas tectónicas.
- Origen del relieve: fuerzas interiores de la Tierra: fallas, pliegues, terremotos y erupciones volcánicas.
- Variabilidad del relieve según los diferentes elementos que actúan en él: ser humano, el agua, el viento y la temperatura.

3. La Tierra: distribución y análisis del medio físico por continentes.

- Mapa físico de Europa.
- Mapa físico de África.
- Mapa físico de América.
- Mapa físico de Asia.
- Mapa físico de la Oceanía.
- Mapa físico de la Antártida.

4. Las zonas climáticas y el clima.

- La atmósfera: capas y fenómenos.
- Elementos del clima: temperatura, precipitaciones, presión atmosférica y vientos.
- Relación clima – zona climática.
- La vegetación.
- Los bioclimas de la Tierra.

5. Conjuntos bioclimáticos de la Tierra.

- Climogramas: temperaturas y precipitaciones.
- La zona cálida: clima ecuatorial y tropical. Paisajes predominantes: la selva, bosque tropical y sabana.

- La zona templada: clima mediterráneo, oceánico y continental. Paisajes predominantes: bosque mediterráneo, bosque caducifolio, taiga y pradera.
- Los desiertos: desiertos cálidos y templados. Paisajes predominantes: desierto absoluto y estepa.
- La zona fría: clima y vegetación polar. Paisajes predominantes: pisos de altitud.

6. España: medio físico y bioclimas.

- Situación y relieve de España.
- Hidrografía en España.
- Climatología de España.
- Vegetación en España.
- Conjuntos bioclimáticos.

7. La Rioja: medio físico y climas.

- Situación y relieve de La Rioja.
- Hidrografía en La Rioja.
- Climatología de La Rioja.
- Vegetación en La Rioja.

8. Relación del medio natural con la actividad humana.

- Recursos naturales: suelo, subsuelo, relieve, agua, atmósfera y vegetación.
- Conservación de los recursos: desarrollo sostenible.
- Peligros del medio natural: riesgos climáticos y riesgos geológicos internos/externos.
- Prevención de riesgos naturales e incidencia de los mismos.
- Actividad humana sobre el medio ambiente.

BLOQUE 2. La historia.

9. Prehistoria.

- Introducción a la cronología. Etapas de la Prehistoria.

- Línea del tiempo. Mapa conceptual de la Prehistoria.
- La evolución de las especies y la hominización.
- Paleolítico: etapas y características de las formas de vida. Manifestaciones artísticas.
- Neolítico: características de las formas de vida. Organización social.
- Introducción a la Edad de los Metales: etapas y características de las formas de vida.
- Restos arqueológicos prehistóricos. Manifestaciones artísticas.

10. Mesopotamia.

- Las primeras civilizaciones: civilizaciones fluviales. Política, economía sociedad y cultura.
- Espacio y tiempo: territorio de Mesopotamia y evolución histórica.
- Estructura política y actividades económicas.
- Organización social, religión y vida cotidiana.
- Patrimonio cultural y artístico.

11. Egipto.

- Egipto: civilización fluvial. Origen y etapas.
- Estructura política y social
- Actividades económicas.
- Vida cotidiana: indumentaria y poblados.
- Religión egipcia.
- Legado cultural y artístico.

Metodología

Nuestra docencia con el alumnado estará regida por una serie de fundamentos metodológicos básicos, a partir de estos basaremos el proceso de enseñanza aprendizaje:

- *Aprendizaje significativo y constructivista:* tendremos en cuenta el bagaje anterior de los alumnos/as y los relacionaremos con los nuevos contenidos a aprender, respetando siempre el ritmo de aprendizaje de estos.

- *Alumno protagonista de su aprendizaje:* el alumno no se limita a escuchar una clase magistral y a interiorizar contenidos de forma memorística. Construye su conocimiento por medio de investigaciones y trabajos en grupo.
- *Profesor guía/mediador del aprendizaje del alumnado:* el profesor pasa de ser el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje (por medio de sus clases magistrales) a un guía o mediador del mismo (en el que facilita instrumentos o medios, así como dirige al alumno por donde enfocar sus estudios).
- *Autonomía del alumno:* se tratará de potenciar la capacidad de aprender a aprender, para que el alumno dependa lo mínimo del docente.
- *Aprendizaje social:* trataremos de fomentar también que la construcción del conocimiento sea algo interactivo que se desarrolle entre todos los miembros del aula.
- *Ambiente óptimo de trabajo:* crearemos un clima de estudio en el que reine la cooperación y en el cual el proceso de enseñanza-aprendizaje sea fluido, fundamentados en el respeto y la igualdad.

Estrategias

- Explicación de conceptos/instrucciones de una forma comprensible y con un lenguaje adaptado al nivel y a la etapa en la que se encuentra nuestro alumnado.
- Variedad a la hora de presentar los nuevos conceptos a trabajar, ya sea mediante el uso de diferentes recursos que dispongamos en el aula, como los materiales didácticos que podamos encontrar o elaborar.
- Uso del entorno más próximo a los alumnos/as para facilitar la interiorización de los conceptos, procedimientos y actitudes a trabajar.
- Aprendizaje basado en la resolución de problemas. Partir de un conflicto para que, de manera individual o colectiva, se pueda llegar a una conclusión.
- Fomento de actitudes y valores que favorezcan un clima óptimo de convivencia y aprendizaje.

- Desarrollar la capacidad de análisis crítico, que relacionen un hecho con una causa y una consecuencia. Evitando de esta manera el mero aprendizaje memorístico.

Atención a la diversidad

Hay que tener en cuenta el diferente ritmo de aprendizaje, así como las características cognitivas, del alumnado. Debemos ser coherentes en la aplicación del tratamiento de la diversidad a la vez que prudentes, sin que el alumnado se sienta discriminado en el grupo. Para llevar al máximo exponente el principio básico de la inclusión el aprendizaje se llevará a cabo mediante una serie de medidas:

- Ampliación, para alumnos cuya capacidad intelectual sea alta
- Refuerzo, para aquellos que lo necesiten
- Adaptación curricular, para aquellos cuya capacidad de aprendizaje no alcance los objetivos mínimos establecidos el currículo.

UNIDAD 1: LA TIERRA

Contenidos:

- Elementos de la Tierra: hidrosfera, litosfera y atmósfera.
- Movimientos de la Tierra: rotación y traslación.
- El globo terráqueo: introducción a los mapas.
- Tipos de mapas y elementos que lo componen.
- Puntos cardinales.
- Los hemisferios.
- Latitud y longitud.
- La escala: concepto y modelos.

Objetivos:

- Reconocer la Tierra como un planeta inmerso en el Sistema Solar.
- Diferenciar las capas externas que componen espacio terrestre.
- Enumerar los factores que hacen posible la vida humana en la Tierra.
- Identificar los movimientos de rotación y traslación.
- Interpretar las diferentes formas de representación de la Tierra.

- Ubicar en un mapa diferentes posiciones por medio de puntos cardinales, latitud/longitud y hemisferios.
- Interiorizar el concepto escala a la hora de manejar mapas.

Criterios de evaluación:

1. Describir las capas que conforman el espacio terrestre. (C. 1 y 4).
2. Definir la rotación y traslación que realiza la Tierra. (C. 1 y 4).
3. Analizar el globo terráqueo y los elementos que lo componen. (C. 1, 2, 3 y 4).
4. Interpretar mapas y extraer información de los mismos. (C. 1, 2, 3 y 4).
5. Discriminar los conceptos de latitud y longitud. (C. 1, 2 y 4).
6. Definir el término escala. (C. 1 y 4).

Estándares de aprendizaje:

- 1.1. Reconoce la litosfera, la hidrosfera y la atmósfera en la Tierra.
- 1.2. Describe cada parte que conforma el espacio terrestre.
- 2.1. Explica los movimientos que ejecuta la Tierra: rotación (movimiento sobre sí mismo) y traslación (movimiento sobre su eje alrededor del sol).
- 2.2. Elabora instrumentos/representaciones para reflejar la rotación y traslación.
- 3.1. Identifica las partes que componen el globo terráqueo.
- 4.1. Diferencia los tipos de mapas que representan la Tierra.
- 4.2. Localiza en el mapa cualquier punto mediante coordenadas o puntos cardinales.
- 5.1. Sitúa en el globo terráqueo los elementos visto a lo largo de la unidad: latitud y longitud, hemisferios y puntos cardinales.
- 6.1. Clasifica los diferentes modelos de escalas.
- 6.2. Elabora representaciones graficas dadas una serie de escalas.

UNIDAD 2: EL RELIEVE TERRESTRE.

Contenidos:

- Composición interna de la Tierra: corteza, manto y núcleo.
- Los océanos y los continentes.
- El concepto relieve.
- Formas del relieve terrestre: submarinas, costeras y continentales.

- Las placas tectónicas.
- Origen del relieve: fuerzas interiores de la Tierra: fallas, pliegues, terremotos y erupciones volcánicas.
- Variabilidad del relieve según los diferentes elementos que actúan en él: ser humano, el agua, el viento y la temperatura.

Objetivos:

- Describir la estructura interna de la Tierra.
- Diferenciar la parte terrestre de la oceánica.
- Definir el término relieve.
- Diferenciar las diferentes formas de relieve.
- Explicar el funcionamiento de las placas tectónicas.
- Describir el proceso de transformación del relieve.
- Reconocer el cambio constante del relieve a causa de factores de diversa índole.

Criterios de evaluación:

- 1- Señalar las tres partes que componen la Tierra internamente. (C. 1, 2 y 4).
- 2- Ubicar las dos grandes partes que forman la tierra externamente. (C. 1, 2 y 4).
- 3- Explicar el relieve y su variabilidad. (C. 1, 2 y 4).
- 4- Citar las principales formas del relieve que podemos encontrar en el planeta Tierra. (C. 1, 2 y 4).
- 5- Ubicar en el mapamundi las principales placas tectónicas. (C. 1, 2, 3 y 4).
- 6- Enumera las fuerzas interiores de la Tierra, así como las externas. (C. 1, 2 y 4).

Estándares de aprendizaje:

- 1.1. Realiza un esquema de la estructura de la Tierra: corteza manto y núcleo.
- 1.2. Contrasta en el mapa del mundo las dos grandes partes que componen la Tierra: parte terrestre y parte oceánica.
- 1.3. Relaciona la variabilidad del relieve con los agentes internos y externos.

- 1.4. Elabora un dibujo en el que se recojan las formas del relieve: montañas, sierras, cordilleras, mesetas...
- 1.5. Localiza las diferentes placas tectónicas que se encuentran en la Tierra en el mapamundi: placa euroasiática, pacífica, norteamericana, africana...
- 1.6. Realiza un mapa conceptual con las fuerzas interiores (terremotos y volcanes) y exteriores (agua, viento, vegetación...) de la Tierra.
- 1.7. Dibuja volcanes y terremotos en los cuales sitúa sus principales partes.

UNIDAD 3: LA TIERRA: DISTRIBUCIÓN Y ANALISIS DEL MEDIO FÍSICO POR CONTINENTES.

Contenidos:

- Europa: situación, extensión, relieve, hidrografía.
- África: situación, extensión, relieve, hidrografía.
- América: situación, extensión, relieve, hidrografía.
- Asia: situación, extensión, relieve, hidrografía.
- Oceanía: situación, extensión, relieve, hidrografía.
- La Antártida: situación, extensión, relieve, hidrografía.

Objetivos:

- Reconocer los rasgos físicos más característicos de los continentes del planeta.
- Localizar los principales aspectos físicos del medio en el mapamundi.
- Explicar los rasgos que definen la configuración física de cada uno de los continentes en la Tierra.
- Valorar los elementos estudiados anteriormente como parte del patrimonio de nuestro planeta.

Criterios de evaluación:

- 1- Interpretar y extraer información del mapamundi físico. (C. 1, 4, y 5).
- 2- Analizar la situación geográfica de los continentes de la Tierra. (C. 1, 2 y 4).
- 3- Enumerar los elementos físicos más característicos del planeta. (C. 1, 2 y 4).

- 4- Localizar las principales unidades del relieve de los continentes que conforman el planeta Tierra. (C. 1, 2 y 4).
- 5- Apreciar el patrimonio que nos brinda el medio físico y natural. (C. 1, 4, 5 y 7).

Estándares de aprendizaje:

- 1.1. Analiza el mapamundi físico.
- 2.1. Sitúa en el mapamundi los continentes que componen la Tierra: Europa, Asia, América, Oceanía, África y Antártida.
- 3.1. Ubica los elementos más trascendentes del espacio terrestre: Pirineos, océano Pacífico, grandes llanuras, río Nilo...
- 4.1. Tiene en cuenta el respeto y el valor del patrimonio natural del planeta.

UNIDAD 4: LAS ZONAS CLIMÁTICAS Y EL CLIMA.

Contenidos:

- La atmósfera: capas y fenómenos.
- Elementos del clima: temperatura, precipitaciones, presión atmosférica y vientos.
- Relación clima – zona climática.
- La vegetación.
- Los bioclimas de la Tierra.

Objetivos:

- Enumerar las capas de la atmósfera.
- Sintetizar los fenómenos de la atmósfera.
- Describir los elementos del clima, así como sus factores.
- Clasificar los climas según la zona climática que se dé.
- Relacionar la vegetación y la biosfera.
- Citar las principales formaciones vegetales.
- Caracterizar los bioclimas que se dan en el planeta Tierra.

Criterios de evaluación:

- 1- Valorar la importancia de la atmósfera para el desarrollo de la vida en el planeta. (C. 4 y 5).
- 2- Representar las capas de la atmósfera mediante elementos visuales. (C. 1, 3 y 4).
- 3- Definir los fenómenos atmosféricos. (C. 1, 4 y 5).
- 4- Explicar el clima y sus elementos, así como los factores que influyen en estos. (C. 1 y 4).
- 5- Localizar en un mapamundi las principales zonas climáticas. (C. 3 y 4).
- 6- Ubicar en el mapa mapamundi las formaciones vegetales más trascendentes. (C. 3 y 4).

Estándares de aprendizaje:

- 1.1. Es consciente de la importancia de la atmósfera en el desarrollo de la vida en el planeta.
- 1.2. Cita las funciones que desempeña la atmósfera en el desarrollo de la vida: mantiene la temperatura óptima para la vida, contiene gases necesarios...
- 2.1. Realiza representaciones/esquemas de las capas de la atmósfera.
- 3.1. Describe el tiempo atmosférico y lo relaciona con la meteorología.
- 3.2. Define el clima y lo vincula con la climatología.
- 4.1. Explica el clima y cita los factores que influyen en este: altitud, latitud, distancia al mar, corrientes marinas y vegetación.
- 4.2. Define las precipitaciones y cita los factores que intervienen: proximidad al ecuador, cercanía al mar y altitud.
- 4.3. Describe las diferencias de presión.
- 4.4. Justifica el viento y su origen.
- 5.1. Sitúa las diferentes zonas climáticas en un mapamundi.
- 6.1. Localiza en el mapamundi las formaciones vegetales más trascendentes.

UNIDAD 5: CONJUNTOS BIOCLIMÁTICOS DE LA TIERRA.**Contenidos:**

- Climogramas: temperaturas y precipitaciones.

- La zona cálida: clima ecuatorial y tropical. Paisajes predominantes: la selva, bosque tropical y sabana.
- La zona templada: clima mediterráneo, oceánico y continental. Paisajes predominantes: bosque mediterráneo, bosque caducifolio, taiga y pradera.
- Los desiertos: desiertos cálidos y templados. Paisajes predominantes: desierto absoluto y estepa.
- La zona fría: clima y vegetación polar. Paisajes predominantes: pisos de altitud.

Objetivos:

- Interpretar climogramas de las diferentes zonas climáticas que se dan en la Tierra.
- Comparar las principales zonas climáticas.
- Diferenciar los desiertos cálidos de los templados.
- Citar la vegetación más característica de cada bioclima.
- Localizar en el mapamundi los principales desiertos, altas montañas y casquetes polares.

Criterios de evaluación:

- 1- Valorar la diversidad paisajística del planeta. (C. 3, 4 y 6).
- 2- Elaborar y comentar climogramas según las diferentes zonas climáticas. (C. 1, 2 y 4).
- 3- Enumerar los aspectos más importantes de los bioclimas de la Tierra. (C. 1 y 4).
- 4- Reflexionar sobre la situación geográfica de los principales paisajes. (C. 1, 4 y 6).
- 5- Comparar imágenes de la vegetación del espacio terrestre. (C. 1, 4, 5 y 7).
- 6- Ubicar los principales conjuntos bioclimáticos, así como su vegetación en gráficos geográficos. (C. 1, 2 y 4).

Estándares de aprendizaje:

- 1.1. Tiene en cuenta la variedad paisajística y climática de la Tierra. Las tres zonas con los paisajes característicos de cada clima.
- 1.2. Respeta el medio natural siendo consciente de los beneficios de este acto.

- 2.1. Reconoce las partes que componen un climograma: temperaturas y precipitaciones.
- 2.2. Extrae información de los climogramas de las diferentes zonas climáticas.
- 3.1. Diferencia los climas de las zonas cálidas (ecuatorial y tropical), templadas (mediterráneo, oceánico y continental) y frías (clima polar) del planeta.
- 4.1. Analiza de forma crítica la distribución geográfica de los paisajes.
- 5.1. Discrimina paisajes en función de la zona climática en la que se encuentre.
- 6.1. Localiza en el mapamundi las diferentes zonas climáticas, así como la vegetación más característica de las mismas.

UNIDAD 6: ESPAÑA: MEDIO FÍSICO Y BIOCLIMAS.

Contenidos:

- Situación y relieve de España.
- Hidrografía en España.
- Climatología de España.
- Vegetación en España.
- Conjuntos bioclimáticos.

Objetivos:

- Situar España en el mapamundi.
- Reconocer los principales accidentes del relieve terrestre de España.
- Citar los océanos y mares que bañan las costas en España.
- Diferenciar las aguas marinas de las aguas continentales.
- Clasificar los ríos más trascendentes de las tres vertientes según el mar o río en el que desembocan.
- Definir el clima, con sus respectivos factores y elementos, de España.
- Analizar la vegetación de España y distribuirla por el territorio.
- Reconocer y definir los cuatro grandes conjuntos bioclimáticos de España.
- Valorar el patrimonio natural que rodea nuestro entorno.

Criterios de evaluación:

- 1- Ubicar España dentro de la Unión Europea, además de los países colindantes.

- 2- Describir los principales grandes conjuntos del relieve que se dan en España.
- 3- Situar los mares y océanos que rodean España.
- 4- Comparar las características de las aguas marinas y las aguas continentales.
- 5- Citar los factores y elementos más característicos de la climatología española.
- 6- Describir la vegetación y su distribución por el territorio español.
- 7- Explicar los bioclimas que se dan en España.

Estándares de aprendizaje:

- 1.1. Localiza España en el extremo suroeste de Europa, colindando con Portugal y Francia. (C. 1, 2 y 4).
- 2.1. Cita las principales mesetas, cordilleras jóvenes y llanuras del territorio español. (C. 1, 2 y 4).
- 2.2. Reconoce los picos más altos de España: Teide, Mulhacén y Aneto. (C. 1, 2 y 4).
- 3.1. Ubica el océano Atlántico, el Mar Mediterráneo y el Mar Cantábrico en las respectivas costas españolas. (C. 1, 2 y 4).
- 4.1. Diferencia los mares y océanos de los ríos y glaciares que se dan en España. (C. 1, 2 y 4).
- 5.1. Sitúa los climas oceánicos, mediterráneo costero/de interior, subtropical y de montaña en el mapa de España. (C. 1, 2 y 4).
- 6.1. Reconoce y ubica los principales tipos de bosques y montañas. (C. 1, 2 y 4).
- 6.2. Respeta el entorno natural apreciando su utilidad para el conjunto de los seres vivos. (C. 1, 2, 4 y 5).
- 7.1. Define los bioclimas más característicos de España: bioclima oceánico, mediterráneo, subtropical y de montaña. (C. 1, 2 y 4).

UNIDAD 7: LA RIOJA: MEDIO FÍSICO Y BIOCLIMAS.

Contenidos:

- Situación y relieve de La Rioja.
- Hidrografía en La Rioja.
- Climatología de La Rioja.
- Vegetación en La Rioja.

Objetivos:

- Sitúa La Rioja geográficamente en España.
- Analizar las estructuras del relieve terrestre de La Rioja.
- Explicar la hidrografía de La Rioja.
- Diferenciar los diferentes tipos de clima que se dan en La Rioja.
- Reconocer la diversa vegetación que se encuentra en La Rioja.
- Valorar la comunidad autónoma de La Rioja, así como la gran diversidad que refleja su patrimonio.
- Fomentar el cuidado y el respeto por el medio natural.

Criterios de evaluación:

- 1- Reconocer la localización de La Rioja dentro de España, así como sus comunidades vecinas.
- 2- Describir las tres grandes unidades del relieve que podemos encontrar en La Rioja.
- 3- Citar los principales ríos y afluentes de La Rioja.
- 4- Comparar los contrastes de clima que se dan en La Rioja dependiendo de la zona geográfica.
- 5- Diferenciar las principales áreas de vegetación que se dan en La Rioja.
- 6- Valorar y respetar la diversidad que posee el patrimonio natural de La Rioja.

Estándares de aprendizaje:

- 1.1. Sitúa La Rioja en el alto valle del río Ebro. (C. 1, 2 y 4).
- 1.2. Localiza La Rioja y sus límites: el norte con Navarra y País Vasco, al este con Aragón y al sur y al oeste con Castilla y León. (C. 1, 2 y 4).
- 2.1. Enumera las características de la depresión del Ebro, del Piedemonte y el sistema ibérico riojano. (C. 1, 2 y 4).
- 3.1. Reconoce la importancia del río Ebro en la comunidad, así como los principales afluentes: el Tirón, el Oja, el Najerilla, el Iregua, el Cidacos y el Alhama. (C. 1, 2, 4 y 5).
- 4.1. Diferencia los climas según la zona geográfica: en la depresión del Ebro clima continentalizado y en el sistema ibérico un clima más de montaña. (C. 1 y 4).

5.1. Cita los principales tipos de vegetación: área de pino, roble, haya y encina. (C. 1 y 4).

5.2. Ubica en el mapa de La Rioja la vegetación más característica de cada zona. (C. 1, 2 y 4).

6.1. Es consciente de la importancia y de la gran variedad natural que posee La Rioja. (C. 1, 2, 4 y 5).

6.2. Es respetuoso con el medio ambiente, cuidando este para mantenerlo para generaciones futuras. (C. 1, 2, 4 y 5).

UNIDAD 8: RELACIÓN DEL MEDIO NATURAL CON LA ACTIVIDAD HUMANA.

Contenidos:

- Recursos naturales: suelo, subsuelo, relieve, agua, atmósfera y vegetación.
- Conservación de los recursos: desarrollo sostenible.
- Peligros del medio natural: riesgos climáticos y riesgos geológicos internos/externos.
- Prevención de riesgos naturales e incidencia de los mismos.
- Actividad humana sobre el medio ambiente.

Objetivos:

- Citar los principales recursos naturales que pueden extraer los humanos del medio natural.
- Fomentar el uso responsable de los recursos, es decir, practicar un desarrollo sostenible.
- Describir los principales peligros del medio natural para el ser humano.
- Concienciar de la desigual incidencia que tienen los desastres naturales en las diferentes zonas del planeta.
- Explicar las diferentes medidas de prevención de riesgos naturales.
- Reconocer los principales problemas medioambientales a causa de la actividad humana en el medio natural.
- Citar las soluciones tomadas para abarcar los problemas medioambientales.

Criterios de evaluación:

- 1- Reconocer los recursos más característicos que se pueden extraer de las diferentes partes que conforman el medio natural. (C. 1, 2 y 4).
- 2- Poner en práctica el consumo equilibrado de los recursos. (C. 1, 4 y 5).
- 3- Mencionar los riesgos potenciales que puede ocasionar el medio natural en los seres humanos. (C. 1, 2, 4 y 5).
- 4- Comparar las diferentes incidencias que tiene un desastre natural dependiendo de algunos factores. (C. 1, 2, 4 y 5).
- 5- Elaborar posibles medidas de prevención de riesgos naturales. (C. 1, 2, 4 y 6).
- 6- Analizar los cambios producidos por el ser humano en el medio natural. (C. 1, 2, 4, 6).

Estándares de aprendizaje:

- 1.1. Cita los principales recursos obtenidos del suelo, subsuelo y relieve: alimentos, minerales, recursos turísticos...
- 1.2. Reconoce los recursos más característicos obtenidos del agua, la atmósfera y la vegetación: alimentos, energía, materias primas...
- 2.1. Define el desarrollo sostenible, es decir, el uso equilibrado de los recursos de manera que satisfaga a las actuales generaciones asegurando el futuro.
- 3.1. Compara los riesgos climáticos, los riesgos geológicos internos y los riesgos geológicos externos
- 3.2. Elabora posibles medidas de actuación en caso de riesgos climáticos o geológicos.
- 4.1. Explica las causas de la desigual incidencia en caso de desastre natural: pobreza y superpoblación.
- 5.1. Expone medidas de prevención para minimizar efectos en caso de desastre natural.
- 6.1. Define los problemas de la vegetación, el suelo y la atmósfera a causa del hombre: deforestación, contaminación, lluvia ácida...
- 6.2. Propone medidas para reducir o eliminar los problemas naturales por la incidencia del hombre.

7.1. Elabora un mapa conceptual con las soluciones propuestas por las naciones del mundo para resolver problemas medioambientales: Protocolo de Kioto, de Montreal, Cumbre de la Tierra de Río de Janeiro...

UNIDAD 9: LA PREHISTORIA.

Contenidos:

- Introducción a la cronología. Etapas de la Prehistoria.
- Línea del tiempo. Mapa conceptual de la Prehistoria.
- La evolución de las especies y la hominización.
- Paleolítico: etapas y características de las formas de vida. Manifestaciones artísticas.
- Neolítico: características de las formas de vida. Organización social.
- Introducción a la Edad de los Metales: etapas y características de las formas de vida.
- Restos arqueológicos prehistóricos. Manifestaciones artísticas.

Objetivos:

- Explicar las etapas en las que se divide la Prehistoria.
- Citar los principales criterios de hominización que se usan a la hora de estudiar los restos antropológicos.
- Caracterizar las diferentes etapas de la Prehistoria.
- Reconocer y ubicar objetos en las diferentes etapas de la Prehistoria.
- Elaborar e interpretar diversas herramientas para el estudio de la Prehistoria.
- Identificar y valorar los principales restos prehistóricos en la Península Ibérica y La Rioja.

Criterios de evaluación:

- 1- Discriminar las etapas de la Prehistoria y su extensión temporal. (C. 1, 4, 5 y 6).
- 2- Sintetizar la evolución de las especies y la hominización. (C. 1, 4, 5 y 6).
- 3- Comparar las formas de vida y sus características de cada etapa en la Prehistoria. (C.1, 4 y 5).

4- Relacionar descubrimiento/acontecimiento con los pasos por las diferentes etapas de la Prehistoria. (C. 1, 4 y 5).

5- Valorar los restos arqueológicos: su riqueza e importancia para el estudio de la vida

en épocas anteriores. (C. 5 y 7).

Estándares de aprendizaje:

1.1. Ordena la Prehistoria: Paleolítico, Neolítico y Edad de los metales en una línea del tiempo.

1.2. Sintetiza los hechos más trascendentes de cada etapa de la Prehistoria en un mapa conceptual.

2.1. Reconoce los cambios evolutivos hasta llegar a la especie humana.

3.1. Explica la diferencia de los tres períodos en los que se divide la prehistoria y describe las características básicas de la vida en cada uno de los periodos.

4.1. Ordena temporalmente algunos hechos históricos y otros hechos relevantes utilizando para ello las nociones básicas de sucesión, duración y simultaneidad.

5.1. Valora la trascendencia y la importancia de los restos arqueológicos de etapas pasadas.

5.2. Interpreta y analiza objetos de las épocas de la Prehistoria con el objetivo de entender estas.

UNIDAD 10: MESOPOTAMIA.

Contenidos:

- Las primeras civilizaciones: civilizaciones fluviales. Política, economía sociedad y cultura.
- Espacio y tiempo: territorio de Mesopotamia y evolución histórica.
- Estructura política y actividades económicas.
- Organización social, religión y vida cotidiana.
- Patrimonio cultural y artístico.

Objetivos:

- Reconocer las principales civilizaciones fluviales.

- Explicar los cambios más importantes en materia de política, economía, sociedad y cultura.
- Delimitar el territorio en el que se asentaba Mesopotamia.
- Explicar la evolución comprendida entre el 3.500 a.C. y el 539 a.C.
- Describir el sistema político de la época sumeria.
- Enumerar las principales actividades económicas de Mesopotamia.
- Definir la organización social que se daba en Mesopotamia.
- Analizar la religión y la vida cotidiana mesopotámica.
- Citar el principal legado cultural y artístico de Mesopotamia.

Criterios de evaluación:

- 1- Localizar las primeras civilizaciones fluviales en el mapamundi. (C. 1, 2 y 4).
- 2- Analizar el poder político de las primeras civilizaciones. (C. 1, 4 y 5).
- 3- Describir los principales cambios económicos, sociales y culturales de las civilizaciones fluviales.
- 4- Situar Mesopotamia y sus dos grandes regiones en el mapa. (C. 1, 2 y 4).
- 5- Citar las primeras ciudades-estado y los primeros imperios. (C. 1, 4 y 5).
- 6- Explicar cómo estaban regidas las ciudades-estado en la época sumeria. (C. 1, 4 y 5).
- 7- Señalar el motor económico de Mesopotamia. (C. 1, 4, 5 y 6).
- 8- Describir los tres grupos sociales en los que se organizaba la sociedad de Mesopotamia. (C. 1, 4 y 5).
- 9- Citar las características de la religión y las indumentarias de los habitantes de Mesopotamia. (C. 1, 4, 5 y 7).
- 10- Enumerar el legado cultural y artístico de Mesopotamia. (C. 1, 4, 5 y 7).

Estándares de aprendizaje:

- 1.1. Situar las primeras civilizaciones entorno a grandes ríos: la mesopotámica entre el Tigris y el Éufrates, la egipcia a orillas del río Nilo, la India entorno al Ganges e Indo y la china junto al río Amarillo.
- 2.1. Relacionar el poder político a príncipes o reyes, los cuales formaron los primeros imperios.
- 3.1. Reconoce la agricultura y los intercambios comerciales como motores económicos de Mesopotamia.

- 3.2. Explica las características de los dos grupos sociales que surgieron en la sociedad: privilegiados y población trabajadora.
- 4.1. Localiza Mesopotamia entre los ríos Tigris y Éufrates, situándose la Baja Mesopotamia al sur y la Alta Mesopotamia al norte.
- 5.1. Enumera las principales ciudades-estado: Ur, Uruk, Lagash y Eridú.
- 5.2. Cita los primeros imperios que dominaron Mesopotamia: acadios, babilonios, asirios y persas.
- 6.1. Relacionar los príncipes y altos sacerdotes con el dominio de las ciudades-estado.
- 7.1. Explicar las actividades económicas más características de Mesopotamia: agricultura de regadío, comercio exterior y trueque.
- 8.1. Describe los grupos sociales en los que se dividía la sociedad mesopotámica: señores, pueblo y esclavos.
- 9.1. Explicar la religión mesopotámica: politeísmo.
- 9.2. Elaborar dibujos con comentarios sobre los trajes típicos de los hombres y mujeres de la época.
- 10.1. Analizar el legado cultural y artístico: escritura cuneiforme, arquitectura, escultura y cerámica.
- 10.2. Valorar el patrimonio que nos dejaron las primeras civilizaciones y que aun conservamos.

UNIDAD 11: EGIPTO.

Contenidos:

- Egipto: civilización fluvial. Origen y etapas.
- Estructura política y social
- Actividades económicas.
- Vida cotidiana: indumentaria y poblados.
- Religión egipcia.
- Legado cultural y artístico.

Objetivos:

- Reconocer Egipto como una de las principales civilizaciones fluviales.
- Explicar el origen de la civilización egipcia.

- Citar las etapas de la historia del antiguo Egipto.
- Describir la organización política.
- Enumerar los grupos sociales en los que se dividía la sociedad egipcia.
- Definir las bases de la economía egipcia.
- Describir la indumentaria de los egipcios, además de sus casas y poblados.
- Analizar la religión egipcia.
- Reconocer el legado cultural y artístico más trascendente que nos han dejado los egipcios.

Criterios de evaluación:

- 1- Ubicar Egipto en el mapamundi. (C. 1, 2 y 4).
- 2- Definir cómo y cuándo surgió la civilización egipcia. (C. 1, 4 y 5).
- 3- Elaborar una línea del tiempo con las cuatro etapas en las que se articula la historia del antiguo Egipto. (C. 1, 4, 5 y 6).
- 4- Señalar los poderes que recaían sobre el faraón. (C. 1, 4 y 5).
- 5- Realizar una pirámide que refleje la organización social de la época. (C. 1, 4 y 5).
- 6- Explicar la importancia de la agricultura de regadío en la economía de Egipto. (C. 1, 4, 5 y 6).
- 7- Elaborar representaciones gráficas de las indumentarias de los egipcios, así como de sus casas y poblados. (C. 1, 2, 4, 6 y 7).
- 8- Enumerar los dioses más importantes de la religión egipcia. (C. 1, 4 y 5).
- 9- Citar los rasgos más característicos del patrimonio egipcio. (C. 1, 4, 5 y 7).

Estándares de aprendizaje:

- 1.1. Localiza la civilización egipcia a orillas del río Nilo.
- 1.2. Diferencia las dos partes del antiguo Egipto: el Alto Egipto y el Bajo Egipto.
- 2.1. Localiza el origen de la civilización egipcia en el 3.100 a.C. con la unificación del Alto y Bajo Egipto por el rey Menes.
- 3.1. Realiza una línea del tiempo con las etapas históricas del antiguo Egipto: Imperio Antiguo, Imperio Medio, Imperio Nuevo y Bajo Imperio.
- 4.1. Señala los poderes que recaían sobre el faraón: jefe político, militar y religioso.

- 5.1. Elabora una pirámide con los grupos y los componentes de la sociedad egipcia: nivel superior, intermedio e inferior.
- 6.1. Realizan un dibujo-esquema en el que se recoja el ciclo anual del trabajo de la tierra: inundación, siembra y cosecha.
- 6.2. Describe la tecnología agraria: azada, hoz, canales de riego...
- 7.1. Compara fotos de la indumentaria femenina y masculina en Egipto.
- 7.2. Reconocer en imágenes las principales partes de las casas y de los poblados egipcios.
- 8.1. Cita los principales dioses egipcios: Ra, Horus, Anubis, Hathor, Isis y Osiris.
- 8.2. Explicar los juicios de Osiris: paso de la vida terrenal a la vida eterna.
- 9.1. Relacionar la piedra Rosetta con la escritura jeroglífica.
- 9.2. Describe por medio de imágenes las principales características de los templos y enterramientos egipcios.
- 9.3. Valorar y apreciar la importancia del legado que hemos recibido de la civilización egipcia.

4. PROYECTO DE INNOVACIÓN

4.1. Introducción.

Hoy en día, los videojuegos son un elemento con un grandísimo peso en la sociedad a nivel mundial, superando incluso a otros medios como son el cine o la música, las cifras que mueven así lo confirman, en 2008 la industria del videojuego facturó 15.000 millones de euros. En el ranking europeo¹⁷ España ocupa la cuarta posición (por detrás de Reino Unido, Alemania y Francia) con unas ventas de 1.454 millones de euros. La influencia que tiene sobre los jóvenes, es decir, la frecuencia con la que juegan y el tiempo que destinan a los videojuegos es para tenerlo en consideración. Ese tiempo que mantienen con los ojos pegados al televisor o el ordenador, es tiempo que no destinan al estudio.

¹⁷IMAZ BENGOTXEA, José Ignacio, "Pantallas y educación: adolescentes y videojuegos en el País Vasco", Teoría de la educación. Revista interuniversitaria, (Salamanca), vol. 23, nº1, 2011, página 182.

El objetivo del presente trabajo es llevar a las aulas uno de los juegos más vendidos en 2015, *Minecraft*, y que de sobra es conocido por la mayoría del alumnado. Sabemos que es un medio, el de los videojuegos, que les motiva y atrae, por lo que vamos a intentar llevar al centro educativo ese fenómeno que se da en las casas de los alumnos: mantener la atención durante un determinado tiempo a un videojuego.

La fundamentación utilizada para la realización de este trabajo han sido mayoritariamente fuentes secundarias, las cuales serán expuestas en la bibliografía. Por otro lado, el desarrollo del proyecto de innovación, así como la unidad didáctica desarrollada ha sido de elaboración propia.

Es conveniente ponerle en situación al profesorado ya que no todos conocerán ante la herramienta que están, es decir, definir los videojuegos y analizar su evolución a lo largo de la historia, así como la tipología que existe dentro de los mismo.

El trabajo consta de una primera parte, en la cual se expone la definición de “videojuegos” y se expone su evolución a lo largo de la historia, desde los primeros juegos hasta los últimos. Además, se definen los géneros y tipos de videojuegos que podemos encontrar actualmente, es interesante saber discriminar los tipos que hay para su correcta aplicación en el aula. En el segundo apartado veremos la influencia que tienen los videojuegos más concretamente en la adolescencia (desde los 11 a los 18 años), edad en la que nos moveremos dentro de un instituto.

Por último, desarrollaremos un proyecto de innovación en una unidad didáctica de 1º de la ESO llevada a cabo con el videojuego en cuestión, *Minecraft*. Para ello dicho proyecto se llevará a cabo en un aula con 22 alumnos e impartiremos el tema de la Prehistoria a través de este videojuego.

4.2. Videojuegos: concepto, historia y tipología.

4.2.1. Concepto: ¿Qué entendemos por videojuegos¹⁸?

A día de hoy, si tratamos sobre videojuegos hablamos de una herramienta que permite al jugador tanto a desarrollar una serie de habilidades (comentadas posteriormente) como a socializarse con el resto de jugadores en un mundo cada vez más globalizado. Por lo que tenemos aquí una de las principales premisas sobre los videojuegos la cual será defendida a lo largo del presente trabajo: la concepción del videojuego como un elemento socializante y, por lo tanto, no retrayente.

Para concretar más, extraigo a continuación del artículo escrito por Contreras Espinosa, et al. la definición de videojuego que propone Mike Zyda (2005): “una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento.” Si bien es cierto que existen más autores los cuales han tratado sobre este concepto, esta es a mi juicio la definición que más se aproxima a lo que se entiende por videojuego.

Analizando por partes la definición de M. Zyda (2005), estamos ante una prueba mental (se pone en una o varias conjeturas al jugador con el fin de ser resueltas), las cuales se llevan a cabo en una determinada plataforma (consola, ordenador, móvil, tablet...) y tienen un determinado fin, queriendo hacer aquí especial énfasis. Tal y como afirma el estadounidense Zyda, el objetivo de los videojuegos es divertirse y abstraerse durante un determinado periodo de tiempo. En torno a esta última parte de la definición está el quid de la cuestión, tratando de enfocar los videojuegos no solo como un elemento entretenido, sino como un elemento con fines educativos (siendo desarrollado esta idea conforme avance el trabajo).

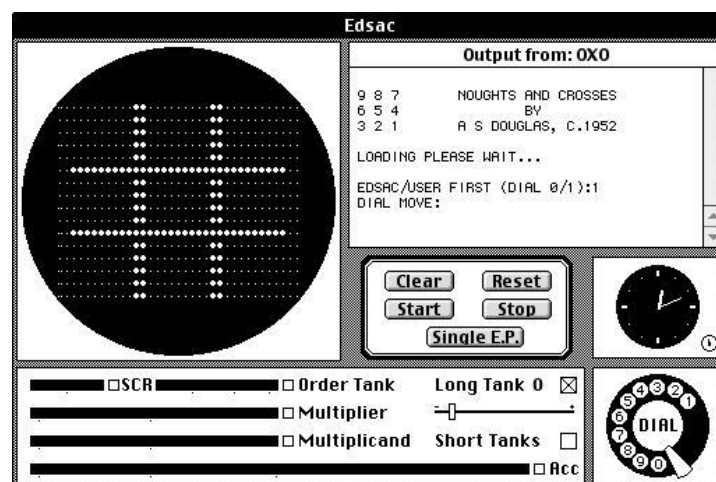
Los videojuegos como tal, podemos entenderlos como la unificación de varias artes (cine, música, fotografía o la literatura entre otras) en un medio o plataforma

¹⁸ CONTRERAS ESPINOSA, Ruth S.; EGUÍA GÓMEZ, José Luis y SOLANO-ALBAJES, Lluís, “Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación”, *3C TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, vol. 1, nº2, 2012.

no tradicional como son las videoconsolas o los ordenadores. Estos videojuegos cuentan con la narración y desarrollo de una historia, en un medio que cuenta generalmente con unos buenos gráficos (y más conforme pasan los años) y el cual está acompañado con una determinada banda sonora. Esta herramienta, permite recrear mundos ambientados en el futuro, en épocas pasadas o, simplemente, en medios imaginarios. Por lo que estamos ante un gran desafío para llevar lo citado con anterioridad a las aulas.

4.2.2. Evolución histórica de los videojuegos¹⁹.

La variabilidad del concepto de videojuegos a lo largo de la historia complica la tarea de señalar cual es el primer videojuego. Teniendo en cuenta el apartado anterior, podemos mencionar *Naught and cross* (también llamado *OXO*) como el primer videojuego, el cual data en 1952. Dicho juego, el cual te enfrentaba a la máquina, consistía en lo que hoy conocemos como “Tres en raya”, esta vez llevada a la *Electronic Delay Storage Automatic Calculator (EDSAC)*, o lo que es lo mismo, una computadora británica de la época.



Captura de Naught and cross (OXO), 1952

¹⁹ BELLI, Simone y LÓPEZ RAVENTÓS, Cristian, “Breve historia de los videojuegos”, *Athenea Digital*, nº14, 2008, pp. 159-179.

Años después, fueron creados los videojuegos *Tennis for two* y *Space War* (ambos para dos jugadores), en 1958 y 1964 respectivamente. Aunque solo contaban con cierto reconocimiento en el ámbito universitario. Nos tenemos que remontar hasta el año 1966 para que se inicie el desarrollo de videojuegos plenamente domésticos. En dicho año, se comienza a desarrollar el proyecto de videojuego *Fox and Hounds*, llevado a cabo por Ralph Baer, Albert Maricon y Ted Dabney. Tal proyecto evolucionó hasta convertirse en la *Magnavox Odyssey* en 1972, historia, la cual permitía conectar la *Magnavox Odyssey* (con juego pregrabados) al televisor.



Magnavox Odyssey, 1972

Por lo tanto, es a partir de la década de los 70 cuando se produzca el “boom” de los videojuegos con el lanzamiento de *Pong*. Dicho juego, semejante al *Tennis for two*, fue lanzado por la compañía Atari y creado por su fundador Nolan Bushnell en 1972.

A partir de *Space Invaders*, lanzado en 1972, los avances en materia tecnológica van en aumento introduciéndose los microprocesadores y los chips de memoria, desarrollándose por un lado videoconsolas domésticas (*Odyssey 2*, *Intellivision*, *Colecovision*, *Atari 5200*, *Commodore 64* y *Turbografx*) y por el otro lado máquinas recreativas (*Pacman*, *Battle Zone*, *Pole Position*, *Tron* o *Zaxxon*).

A causa de la gran popularidad de todas estas videoconsolas y máquinas recreativas la industria del videojuego reportó grandes beneficios a compañías como Atari, Namco o NEC. En 1983 se inicia la crisis de la industria del videojuego, afectando mayoritariamente en Estados Unidos y Canadá. A partir del año 85, en el cual termina dicha crisis, EEUU y Canadá se decantan por la NES (Nintendo Entertainment System) siguiendo el modelo japonés, el cual se basaba en la apuesta por las consolas domésticas y obtuvieron una gran acogida, dando lugar a juegos míticos hoy en día como el desarrollado por Alexey Pajitnov *Tetris*.

Ya en la década de los 90, y gracias al “pique tecnológico” llevado a cabo por las compañías Mega Drive, Nintendo, Nec o Capcom, las videoconsolas dieron un importante salto en lo técnico con mejoras como la introducción del CD-ROM o el desarrollo de entornos tridimensionales, siendo conocidas como la “generación de 16 bits”. Los juegos por excelencia de esta época fueron *Donkey Kong Country* o *Virtual Racing* entre otros.

Asimismo, y con el asentamiento de las videoconsolas en 3D, surgió en primer lugar a “generación de 32 bits” y posteriormente la “generación de 64 bits”, destacando entre otras consolas: Sony PlayStation, Sega Saturn y Nintendo 64. Conforme las consolas domesticas ganaban desarrollo tecnológico y potencia se comenzó a trabajar en las consolas portátiles, siendo Nintendo dominadora de este mercado con el lanzamiento de Game Boy y sus posteriores descendientes.

A día de hoy, las videoconsolas han evolucionado considerablemente en apenas 50 años, ofreciendo entornos muy realistas capaces de competir con las principales producciones de Hollywood. Las principales videoconsolas que copan el mercado de la industria del video juego son PlayStation 4 de Sony y XBOX One de Microsoft, ambas lanzadas en 2013 y con más de 40 y de 20 millones vendidas respectivamente²⁰.

4.2.3. Tipología: clasificación de los videojuegos.

El género de los videojuegos designa una serie de características, o en su defecto, finalidades comunes que tienen un grupo de videojuegos. Tal y como señala Pérez Latorre²¹ (2011), el género de los videojuegos se puede clasificar según tres aspectos/elementos:

²⁰ Ranking de videoconsolas más vendidas: http://www.vgchartz.com/analysis/platform_totals/ (consultado el 28/05/2016)

²¹ PÉREZ LATORRE, Oliver, “Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas”, *Comunicació: Revista de Recerca i d'Anàlisi [Societat Catalana de Comunicació]*, vol 28, nº1, 2011, pp. 136-142.

En función de la dialéctica asimilación vs. acomodación: entre los que destacan tres tipos de videojuegos.

- *Juego simbólico:* juegos imaginativos destinados a personas de hasta siete años.
- *Juego de acomodación:* juegos centrados en la adaptación del jugador a un entorno externo (ejemplo los juegos de rol), pueden ser infantiles o para adultos.
- *Juego competitivo:* mezcla de asimilación y acomodación. Pueden tener la estructura y la historia cerrada o por el contrario pueden dotar al jugador de total libertad. La mayoría de los videojuegos pertenecen a esta categoría.

En función de la estructura del juego: destacando los juegos con una estructura rígida o juegos con una estructura flexible.

- *Juegos con estructura rígida:* juegos en el que las reglas cobran una gran importancia y en los que se limita al jugador en lo que a tomas de decisiones se refiere (juegos de mesa, de aventura, de azar...).
- *Juegos con estructura flexible:* en estos juegos se permite cierta variedad estratégica (como en los juegos deportivos) o tomar decisiones que afectan al desarrollo del juego (aventuras gráficas).

En función de la finalidad del jugador implícito: referentes al papel del jugador en el juego, se detectan en tres categorías: competitividad, desarrollo de la experiencia narrativa, comprensión del funcionamiento del sistema gracias a la experimentación o al ensayo-error. Dichas categorías no están reñidas entre sí y no son incompatibles.

- *De acción*: papel fundamental de la competitividad y con una estructura generalmente rígida. Así mismo se articula esta categoría en juegos de conducción y carreras, shooters (de disparos), de lucha y abstractos.
- *De estrategia*: como los juegos de acción, están orientados al reto competitivo, pero esta vez con una estructura más flexible. Destacan los juegos de estrategia por turnos, de estrategia en tiempo real y simulaciones de manager deportivo (muy en alza estos últimos años).
- *De aventura*: destinados al desarrollo de una trama narrativa con una estructura de juego rígida y prácticamente guiada. Los más importantes son las aventuras textuales, las aventuras gráficas y las aventuras modernas (con un diseño más pulido y gráficos más potentes).
- *De rol*: orientados a la construcción de una trama narrativa con una estructura de juego flexible. Dota al jugador (el cual controla un avatar o personaje) de gran libertad y toma de decisiones en un mundo abierto. Destacan los videojuegos de rol con campaña de aventura, de rol/acción, de rol en línea multijugador (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* o MMORPG los cuales se desarrollan en línea en los que participan jugadores de cualquier parte del mundo)
- *Simulador*: orientados al entendimiento del funcionamiento de un sistema a través de la experimentación o el ensayo-error con una estructura de juego rígida. Principalmente podemos encontrar los simuladores de máquinas.
- *Simulación*: son similares a los simuladores, pero en este caso este tipo de juegos cuenta con una estructura de juego flexible. El tipo más trascendente de estas simulaciones son las sociales, en los que al jugador se le pone al frente de la dirección de uno o varios personajes/avatars.

4.3. Influencia de los videojuegos en la adolescencia²².

²² IMAZ BENGOTXEA, José Ignacio, "Pantallas y educación: adolescentes y videojuegos en el País Vasco", Teoría de la educación. Revista interuniversitaria, (Salamanca), vol. 23, nº1, 2011, pp. 181-198.

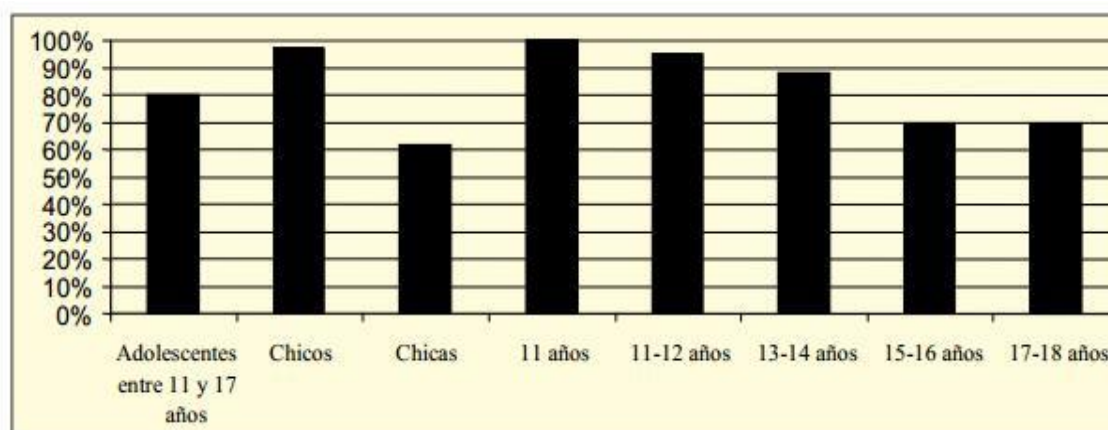
En este epígrafe, se recogen una serie de datos estadísticos facilitados por Imaz Bengoetxea (2011), el objetivo de esta recopilación es hacer consciente al lector del alcance que tienen los videojuegos en la adolescencia, etapa en la que se encuentran el alumnado.

Una vez conocido la herramienta en sí, su evolución histórica, así como su tipología conviene saber la influencia que tienen los videojuegos en los adolescentes, que como veremos, es bastante alta.

Solo en España, el 22,5% (10,4 millones de personas) se declaran “jugadores habituales” de videojuegos, cifra que asciende hasta el 60% cuando hablamos de adolescentes que oscilan entre los 11 y 18 años.

El estudio realizado sobre el uso de videojuegos por Imaz Bengoetxea (2011) en el País Vasco, nos arroja una cota muy alta, ya que el 80% de los jóvenes de entre 11 y 18 años juegan a videojuegos.

Uso de videojuegos en los adolescentes encuestados del País Vasco (2008).



Elaboración por José Ignacio Imaz Bengoetxea.

Podemos extraer dos conclusiones, que esta herramienta (y con herramienta me refiero a los videojuegos) es más común entre chicos que chicas y la segunda es que conforme cumplen años pierden protagonismo progresivamente. Así pues, conviene exponer también la frecuencia con la que juegan a videojuegos los alumnos encuestados:

Frecuencia con la que los encuestados juegan a videojuegos.

	Una vez al mes	Una vez a la semana	2-3 veces/semana	Todos los días	
Chicas	47,7	25,8	16,1	10,3	100
Chicos	11,1	22,8	37,9	28,2	100
11 años	17,1	19,5	48,8	14,6	100
18 años	40,5	4,8	26,2	28,6	100
Total	27	24	28,7	20,4	100

Elaboración por José Ignacio Imaz Bengoetxea.

Esta tabla evidencia lo comentado anteriormente: son los chicos los consumidores más habituales y son los jóvenes los que más juegan (siendo estos los de 11 años, sin embargo, los que más juegan a diario son los de 18 años).

Horas dedicadas al consumo de videojuegos.

	0-2 horas diarias	2-4 horas al día	4 horas diarias	
Días escolares	96,3	3,4	0,3	100
Días festivos	61,5	28,8	9,8	100

Elaboración por José Ignacio Imaz Bengoetxea.

La mayoría de los encuestados (un 96,3%) le dedican de 0 a 2 horas los días en los que tienen instituto. Lógicamente, y con más tiempo libre, la cifra de horas destinadas a jugar videojuegos durante los fines de semana aumenta. Prácticamente un 10% de los encuestados le dedica 4 horas diarias, siendo en su mayoría chicos.

Una vez conocido el principal público que tienen los videojuegos, así como la frecuencia con la que juegan y las horas que le destinan, es interesante conocer cuáles son sus videojuegos favoritos. El objetivo de esto es saber sus gustos, analizar estos juegos y estudiar cómo podemos enfocarlos al ámbito educativo.

Top 20 de los títulos más vendidos en España durante 2015.

Pos.	EAN	TÍTULO	PLATAFORMA
1	5030931112881	FIFA 16	PS4
2	5030917181733	CALL OF DUTY: BLACK OPS III	PS4
3	5030946112869	FIFA 16	PS3
4	5026555417037	GRAND THEFT AUTO V	PS4
5	3307215897843	JUST DANCE 2016	WII
6	5026555410267	GRAND THEFT AUTO V	PS3
7	5035223112570	STAR WARS: BATTLEFRONT	PS4
8	45496525507	TOMODACHI LIFE	NINTENDO 3DS
9	5055856406242	FALLOUT 4	PS4
10	5030917162459	CALL OF DUTY: BLACK OPS III	PS3
11	5051893179637	BATMAN: ARKHAM KNIGHT	PS4
12	711719412915	MINECRAFT	PS3
13	3307215893227	ASSASSIN'S CREED SYNDICATE	PS4
14	5030937112373	FIFA 15	PS3
15	3391891979016	THE WITCHER 3: WILD HUNT - DAY ONE EDITION	PS4
16	711719439912	MINECRAFT PLAYSTATION 4 EDITIONUBISOFT	PS4
17	4012927100417	METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN DAY ONE EDITION	PS4
18	F5026555421256	NBA 2K16	PS4
19	5030947112387	FIFA 15	PS4
20	711719438519	MINECRAFT PLAYSTATION VITA EDITION	PS Vita

Elaboración por la AEVI (Asociación Española de Videojuegos).

De este listado de juegos, solo dos títulos están relacionados con el área en el que estamos centrados. Estos títulos son Minecraft y Assassin's Creed Syndicate.

Minecraft es un videojuego independiente desarrollado por la compañía sueca Mojang AB. La actividad se desarrolla en un mundo abierto donde se puede realizar cualquier tipo de construcción (la imaginación y creatividad es un factor fundamental en este juego).

Para ello, el jugador puede explorar el mundo abierto que se le ofrece con varios escenarios: desiertos, selvas, paisajes helados... El objetivo del videojuego es conseguir recursos y asentarse en el mundo ante la amenaza de diferentes monstruos. Además, se puede jugar en línea y pueden establecerse los objetivos que el jugador (o en este caso el profesor considere oportunos), por lo que estamos ante una herramienta más que interesante para llevarla a cabo en el aula.

*Assassin's Creed Syndicate*²³ es un videojuego desarrollado por la compañía francesa Ubisoft. Cuenta la historia de dos hermanos (Jacob y Evie Frye) que tienen como objetivo la liberación de la ciudad de Londres de las manos de los templarios. Ambientada en la Inglaterra de mitad del siglo XIX, cuenta con la aparición de personajes ilustres como Alexander Graham Bell o Karl Marx.

Todo esto es la punta del iceberg, ya que *Assassin's Creed Syndicate* es solo la última entrega de una saga compuesta por 10 entregas. Cada una de ellas está ambientada en una determinada época histórica en la que aparecen algún personaje histórico de la misma.

Entrega, periodo, años, personajes históricos y ciudades o regiones que aparecen en la saga Assassin's Creed.

Entrega	Periodo	Años	Personajes históricos	Ciudades/Regiones
AC	Tercera cruzada	1191	Al Mualim, líder <i>Hassassins</i> Ricardo Corazón de León Roberto de Sablé, templario Garnier de Nablús, hospitalario Guillermo de Monferrato Ibn Jubayr, cartógrafo andalusí Ibn Shaddad, biógrafo de Saladino	Masyaf Jerusalén Damasco Acre
ACII	Renacimiento	1499	Leonardo Davinci Nicolás Maquiavelo Catalina Sforza Lorenzo de Medici Papa Alejandro VI	Venecia Florencia Roma Forlì San Gimignano
AC BRO	Renacimiento	1499	Leonardo Davinci Nicolás Maquiavelo César Borgia Lucrecia Borgia Alejandro VI	Roma Nápoles Navarra
AC REV	Renacimiento	1511	Piri Reis Solimán el Magnífico Príncipe Ahmet	Estambul Capadocia
ACIII	Revolución americana	1753-83	Charles Lee George Washington Thomas Jefferson Samuel Adams	Boston Nueva York Filadelfia Zona fronteriza Lexington Concordia Charlestown Mar Caribe
AC BLO	Cruzadas	1192	Armand Bouchart	Chipre
AC DIS	Renacimiento	1490	Cristóbal Colón Torquemada Luis Santángel Isabel la Católica	Zaragoza Barcelona Granada
AC IV	Siglo XVIII	1717	Barbanegra Jack "Calicó" Rackham Benjamin Hornigold	La Habana Kingston Nassau

Elaboración por Iturriaga Barco y Téllez Alarcia (2014).

²³ ITURRIAGA BARCO, Diego y TELLEZ ALARCIA, Diego, "Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga *Assasins's Creed*", Contextos educativos: Revista de educación, nº17, 2014, pp. 145-155.

Como se puede observar en esta última tabla, el abanico tanto a nivel geográfico como a nivel cronológico que nos ofrece la saga de *Assasin's Creed* es bastante considerable. Personalmente he podido jugar al *Assasin's Creed I* (AC en la tabla) y *Assasin's Creed IV Black Flag* (AC IV en la tabla).

De este juego (basado en experiencias pruebas con el mismo y lo compartido por los autores del artículo) destacar el cuidado de los productores por los escenarios, así como su realismo y veracidad. A nivel político y social, se puede observar las características de la ciudad y el momento histórico en el que nos encontremos. Asimismo, el mismo juego ofrece una serie de etiquetas o textos en los que describe un edificio histórico, un determinado hecho o alguna característica referente a la sociedad. Por último, es muy interesante el empleo de mapas para ubicarnos y movernos por el territorio en cuestión, por lo que es interesante el manejo de estos para extrapolarlo al empleo en la vida real.

4.4. Empleo de *Minecraft*²⁴ en el aula.

4.4.1. Propuesta y justificación.

Para llevar a cabo este proyecto de innovación hemos tenido en cuenta la siguiente legislación²⁵: “Decreto 19/2015, de 12 de junio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se regulan determinados aspectos sobre su organización, así como la evaluación, promoción y titulación del alumnado de la Comunidad Autónoma de La Rioja”.

Como hemos expuesto anteriormente, dos de los juegos más vendidos en España durante el 2015 son *Assasin's Creed* y *Minecraft*. Analizando pros y contras de ambos juegos, me he decantado por la implantación de *Minecraft* en el presente proyecto. El decantarme por *Minecraft* ha sido principalmente su bajo coste, así como sus bajos requisitos para jugarlo en los ordenadores, asimismo, nos permite instalar con facilidad en todos equipos del aula de informática y jugar

²⁴ Proyecto tomado de referencia: GUERVARA SÁNCHEZ, José Manuel, “Press Start, los videojuegos como recurso educativo: una propuesta de trabajo con Minecraft y Ciencias Sociales”, *Aracne*, 2015.

²⁵ BOR nº 79, de 19 de junio de 2015

en red a toda la clase. Más allá de lo meramente técnico, este juego en cuestión nos ofrece una infinidad de oportunidades:

- Posibilita a todos los alumnos y al profesor a trabajar/jugar en el mismo mapa en una red local. Por lo que todos los alumnos pueden alcanzar objetivos comunes en un ritmo más o menos similar, con el fin de que ningún alumno quede rezagado y aprenda jugando.
- Permite la comunicación por medio del chat que *Minecraft* ofrece en el que quedan registrados todos los mensajes. De esta manera el profesor puede dar cualquier directriz al alumnado por medio de carteles que sea permanentes e inmodificables por parte de los alumnos.
- Se puede atribuir al profesor la función de administrador del “mundo” (en este caso del servidor) para modificar cualquier cambio en el mismo. De esta manera podemos modificar el mapa o cualquier elemento que este contenga en función de nuestras necesidades didácticas.
- Permite al profesor, además, establecer cualquier objetivo dentro del juego con el fin de que los alumnos trabajen los contenidos propuestos en el currículo.

Por el contrario, *Assasin's Creed* es más complicado jugarlo, ya que necesitaríamos una consola por alumno, o en su defecto, un ordenador bastante potente para cada uno. Además, los temas que nos atañen en el ciclo en el que nos encontramos son demasiado complejos, por lo que llevaremos *Minecraft* al aula.

Minecraft juego es un sandbox, es decir, un videojuego en el que se parte desde cero y consiste en ir progresando alcanzo una serie de objetivos con toda la libertad que el mismo juego ofrece. La intención es llevar este juego en cuestión a un aula de 1º de la ESO, concretamente al área de las CCSS y más específicamente al temario de Historia (aunque ya veremos que también va a tener una estrecha relación con la disciplina de Geografía). Al ser uno de los juegos más vendidos en España, y más teniendo en cuenta que los 12-13 años es la edad en la que más tiempo dedican a los videojuegos, la gran mayoría

estará familiarizada con *Minecraft*, y los que no, no van a tener problema alguno ya que es un juego muy intuitivo y puedes aprender prácticamente ellos mismos.

4.4.2. Contextualización y metodología.

Como hemos mencionado anteriormente, trabajaremos sobre el Decreto 19/2015 del 12 de junio del BOR (Boletín Oficial de La Rioja). El proyecto lo llevaremos a cabo en el primer ciclo de secundaria, concretamente en 1º de la ESO. El supuesto de clase que tenemos es un grupo de 22 alumnos (14 chicos y 8 chicas) sin necesidades educativas especiales, es decir, sin adaptaciones curriculares significativas. El tema para trabajar es *La Prehistoria*, el cual está inmerso en el Bloque de contenidos II²⁶ dentro del BOR.

El objetivo de esta metodología tiene dos vertientes: la primera es que el alumnado interiorice una serie de conocimientos y directrices acerca de *La Prehistoria*, la segunda es que además de los contenidos teóricos a trabajar, los alumnos adquieran una serie de conocimientos en el manejo de las TIC.

La organización de la clase durante el proyecto será individual y se desarrollará en el aula de ordenadores del centro, a cada alumno le corresponderá un equipo en el cual estará instalado *Minecraft* previamente.

Dividiremos el proyecto en tres partes. Por lo que elaboraremos tres mundos diferentes los cuales corresponden al Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales. Para pasar de un mundo a otro habrá que alcanzar una serie de objetivos propuestos por el profesor, por ejemplo, para pasar del Paleolítico al Neolítico habrá que conseguir controlar el fuego, hacerse con una serie de herramientas y controlar al menos 3 cuevas. Esto puede llevarse a cabo gracias a que el mismo juego permite al profesor ser el administrador y colocar ciertos elementos (tales como cuevas, ríos, herramientas...) en el mundo con total libertad. Por lo que, con unas mínimas directrices y una metodología basada en el aprendizaje por descubrimiento, los alumnos serán capaces de interiorizar las características de las etapas de la Prehistoria.

4.4.3. Objetivos.

- Explicar las etapas en las que se divide la Prehistoria.

²⁶ BOR nº 79 del 19 de junio de 2015, página 80

- Comprender los principales criterios de hominización que se usan a la hora de estudiar los restos antropológicos.
- Caracterizar las diferentes etapas de la Prehistoria.
- Reconocer y ubicar objetos en las diferentes etapas de la Prehistoria.
- Elaborar e interpretar diversas herramientas para el estudio de la Prehistoria.
- Identificar y valorar los principales restos prehistóricos en la Península Ibérica y La Rioja.

4.4.4. Contenidos.

- Introducción a la cronología. Etapas de la Prehistoria.
- Línea del tiempo. Mapa conceptual de la Prehistoria.
- La evolución de las especies y la hominización.
- Paleolítico: etapas y características de las formas de vida. Manifestaciones artísticas.
- Neolítico: características de las formas de vida. Organización social.
- Introducción a la Edad de los Metales: etapas y características de las formas de vida.
- Restos arqueológicos prehistóricos. Manifestaciones artísticas.

4.4.5. Competencias trabajadas.

- Competencia en comunicación lingüística: utiliza el lenguaje para comunicarse con el resto del alumnado y el profesor, así como para interpretar mensajes y directrices que aparecen en el videojuego.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: interpreta mapas, pinturas y elementos propios de cada etapa prehistórica.
- Competencia digital: busca información en medios digitales y bases de datos, así como la creación por parte del alumnado de contenido relacionado con la asignatura en tecnologías de la información, en este caso *Minecraft*.
- Competencia de aprender a aprender: es capaz de desenvolverse en el mundo virtual con cierta autonomía gracias tanto a las directrices del profesor como a las herramientas y recursos facilitados por el mismo.

- Competencias sociales y cívicas: Comprende las formas de organización y el funcionamiento de las sociedades actuales y el pasado.
- Competencia sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: tener sentido crítico y pensamiento creativo, siendo capaces de gestionar los conceptos, procedimientos y actitudes con criterio propio.
- Competencia de conciencia y expresiones culturales: valorar el legado cultural, artístico e histórico del pasado e interpretarlo y relacionarlo con el presente.

4.4.6. Criterios de evaluación.

- Discriminar las etapas de la Prehistoria y su extensión temporal. (C. 1, 4, 5 y 6).
- Sintetizar la evolución de las especies y la hominización. (C. 1, 4, 5 y 6).
- Comparar las formas de vida y sus características de cada etapa en la Prehistoria. (C.1, y 5).
- Relacionar descubrimiento/acontecimiento con los pasos por las diferentes etapas de la Prehistoria. (C. 1, 4 y 5).
- Valorar los restos arqueológicos: su riqueza e importancia para el estudio de la vida en épocas anteriores. (C. 5 y 7).

4.4.7. Estándares de aprendizaje

1.1. Ordena la Prehistoria: Paleolítico, Neolítico y Edad de los metales en una línea del tiempo.

1.2. Sintetiza los hechos más trascendentes de cada etapa de la Prehistoria en un mapa conceptual.

2.1. Reconoce los cambios evolutivos hasta llegar a la especie humana.

3.1. Explica la diferencia de los tres períodos en los que se divide la prehistoria y describe las características básicas de la vida en cada uno de los periodos.

4.1. Ordena temporalmente algunos hechos históricos y otros hechos relevantes utilizando para ello las nociones básicas de sucesión, duración y simultaneidad.

5.1. Entiende la trascendencia y el valor de los restos arqueológicos de etapas pasadas.

5.2. Interpreta y analiza objetos de las épocas de la Prehistoria con el objetivo de entender estas.

4.4.8. Temporalización y secuenciación.

El proyecto se va a llevar a cabo durante toda la unidad didáctica de *La Prehistoria*, el cual constará de 7-8 sesiones aproximadamente. La primera sesión la utilizaremos para introducir el tema y como lo vamos a trabajar. Es conveniente hacer una sesión de presentación (de los contenidos que vamos a ver y del funcionamiento de *Minecraft*), y más teniendo en cuenta la metodología que vamos a utilizar.

La penúltima sesión (o si se necesita una adicional más) será destinada a repasar lo trabajado durante el tema, así como resolver las cuestiones que puedan tener los alumnos/as o pulir los contenidos que no hayan quedado del todo claro.

Por último, terminaremos con una sesión en la que se realizará una prueba escrita la cual constará de preguntas referentes a lo visto y trabajado, así como a su propia experiencia en *Minecraft*.

5. UNIDAD DIDÁCTICA DESARROLLADA

La presente unidad didáctica desarrollada en el marco del proyecto de innovación corresponde a la materia de las Ciencias Sociales: Historia y Geografía. Así pues, la unidad a desarrollar será la número 9 de nuestra programación: La Prehistoria, la cual está enmarcada en el bloque de contenidos número 3: La Historia, dentro del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

5.1. Contenidos:

- Introducción a la cronología. Etapas de la Prehistoria.
- Línea del tiempo. Mapa conceptual de la Prehistoria.
- La evolución de las especies y la hominización.
- Paleolítico: etapas y características de las formas de vida. Manifestaciones artísticas.
- Neolítico: características de las formas de vida. Organización social.
- Introducción a la Edad de los Metales: etapas y características de las formas de vida.
- Restos arqueológicos prehistóricos. Manifestaciones artísticas.

5.2. Exposición de sesiones:

La unidad didáctica *Prehistoria: Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales* nos ocupará en total 7 sesiones (el número de sesiones es orientativo, puede estar sujeto a variar en función del día a día) de 50 minutos cada una.

Sesión	Contenidos	Carácter de la sesión
1	Presentación de la U.D. y la manera en que esta se desarrollará: introducción a la aplicación <i>Minecraft</i> .	Iniciación/Expositiva
2	Introducción: línea del tiempo. Mapa conceptual Prehistoria.	Iniciación/Expositiva
3	Paleolítico: mapa 1 <i>Minecraft</i> .	Desarrollo – procedimental.
4	Neolítico: mapa 2 <i>Minecraft</i> .	Desarrollo – procedimental.
5	Edad de los Metales: mapa 3 <i>Minecraft</i> .	Desarrollo – procedimental.
6	Visualización Power Point manifestaciones artísticas + repaso	Consolidación - expositiva
7	Entrega de mapas + Prueba escrita	Conclusión

5.3. Metodología:

A nivel práctico y en lo referente a las partes de la sesión en las que utilizaremos Minecraft, conviene exponer como se va a llevar a cabo el proceso. En la sala de ordenadores, los alumnos de forma individual descargarán la versión educativa²⁷ de dicho videojuego. Una vez hecho el proceso anterior, estos se dispondrán a realizar las actividades que están marcadas por el profesor dentro del videojuego (las cuales han sido diseñadas por el docente). Asimismo, el profesor tiene como única labor dirigir a los estudiantes, resolviendo cualquier tipo de dudas que se les pueda plantear.

5.4. Objetivos:

- 2.3. Explicar las etapas en las que se divide la Prehistoria.
- 2.4. Citar los principales criterios de hominización que se usan a la hora de estudiar los restos antropológicos.
- 2.5. Caracterizar las diferentes etapas de la Prehistoria.
- 2.6. Reconocer y ubicar objetos en las diferentes etapas de la Prehistoria.
- 2.7. Elaborar e interpretar diversas herramientas para el estudio de la Prehistoria.
- 2.8. Identificar y valorar los principales restos prehistóricos en la Península Ibérica y La Rioja.

5.5. Criterios de evaluación:

- 1- Discriminar las etapas de la Prehistoria y su extensión temporal. (C. 1, 4, 5 y 6).
- 2- Sintetizar la evolución de las especies y la hominización. (C. 1, 4, 5 y 6).
- 3- Comparar las formas de vida y sus características de cada etapa en la Prehistoria.
(C.1, 4 y 5).
- 4- Relacionar descubrimiento/acontecimiento con los pasos por las diferentes etapas de la Prehistoria. (C. 1, 4 y 5).
- 5- Valorar los restos arqueológicos: su riqueza e importancia para el estudio de la vida en épocas anteriores. (C. 5 y 7).

²⁷ Versión para descargar en el siguiente enlace: <https://education.minecraft.net/get-started>
(Consultado el 20/06/2017).

5.6. Estándares de aprendizaje:

1.1. Ordena la Prehistoria: Paleolítico, Neolítico y Edad de los metales en una línea del tiempo.

1.2. Sintetiza los hechos más trascendentes de cada etapa de la Prehistoria en un mapa conceptual.

2.1. Reconoce los cambios evolutivos hasta llegar a la especie humana.

3.1. Explica la diferencia de los tres períodos en los que se divide la prehistoria y describe las características básicas de la vida en cada uno de los periodos.

4.1. Ordena temporalmente algunos hechos históricos y otros hechos relevantes utilizando para ello las nociones básicas de sucesión, duración y simultaneidad.

5.1. Valora la trascendencia y la importancia de los restos arqueológicos de etapas pasadas.

5.2. Interpreta y analiza objetos de las épocas de la Prehistoria con el objetivo de entender estas.

EVALUACIÓN		
Recuperable (70%)	<i>Examen (70%)</i>	
No recuperable (30%)	<i>Actitud y participación (5%)</i>	<i>Entrega de los 3 mapas (25%)</i>

Sesión 1:

Se presenta a los estudiantes la unidad didáctica que vamos a trabajar y la manera en la que la vamos a impartir. Asimismo, se introduce el videojuego *Minecraft*, simplemente unas nociones básicas de instalación y uso del mismo.

Sesión 2:

En la presente sesión, la cual será en su totalidad de carácter expositivo introduciremos el tema mediante una línea del tiempo interactiva y el apoyo del libro de texto.

Línea del tiempo: Prehistoria.



Elaboración propia.

Sesión 3, 4 y 5:

En las sesiones 3, 4 y 5 la dinámica va a ser similar en ellas. Los primeros 20 minutos de la sesión van a ser destinados a una breve explicación por parte del profesor y apoyado en el libro de texto, mientras que los 30 minutos restantes van a ser orientados a la puesta en práctica de esos contenidos teóricos, realizando actividades y tareas relacionadas con la época de la Prehistoria en cuestión.

N.º de sesión	Actividades - Objetivos
Sesión 3 – Paleolítico	<ul style="list-style-type: none"> Encontrar y dominar 3 cuevas. Asentarse en una de las cuevas encontradas. Cazar o recolectar 15 piezas de comida. Localizar y controlar 2 puntos en los que haya fuego.
Sesión 4 - Neolítico	<ul style="list-style-type: none"> Hacerse con un pico, una lanza y una azada de piedra. Conseguir 10 trozos de piel. Fabricar una pechera, un pantalón, botas y un casco con pieles. Elaborar una zona de cultivo de trigo de 5x4 cubos. Asentarse en un lugar donde lo haría un grupo del Neolítico.
	<ul style="list-style-type: none"> Hacerse con un pico, una lanza y una azada de hierro.

Sesión 5 – E. de los Metales	<ul style="list-style-type: none"> · Construir 3 hornos. · Fundir 15 piezas de hierro en los hornos contruidos. · Construir 3 barcas. · Elaborar 2 cañas y pescar 10 peces.
---------------------------------	---

En el apartado **ANEXOS** se mostrarán una serie de capturas para ejemplificar algunas de las actividades.

Sesión 6:

Esta penúltima sesión está destinada a trabajar las manifestaciones artísticas que se dieron durante la Prehistoria. Para llevar a cabo esta tarea, dichas manifestaciones artísticas se le presentarán al alumnado mediante fotografías y breves explicaciones plasmadas en un Power Point (duración aproximada de 20-25 minutos). El resto de la sesión se orientará a realizar un breve repaso y a resolver dudas que puede que hayan surgido, ya que en la siguiente sesión se desarrollará la prueba escrita.

Sesión 7:

Para concluir con la Unidad Didáctica de la Prehistoria se desarrollará la prueba escrita, dicha prueba durará 45 minutos. Los 5 minutos restantes están enfocados a entregar en una memoria USB los 3 mapas trabajados durante las sesiones 3, 4 y 5.

6. CONCLUSIONES

Una vez expuesto el presente trabajo en su totalidad es conveniente pararse a lanzar una serie de reflexiones acerca del mismo. El Trabajo de Fin de Máster en cuestión, está ideado desde el punto de vista de la realización de una revisión sobre la situación actual de los videojuegos dentro del mundo educativo.

El marco teórico expuesto en el primer apartado se centra mayoritariamente revisar la situación actual de las CCSS (centrándonos en las disciplinas de

Geografía e Historia), su relación con las principales teorías psicopedagógicas relativas al Constructivismo y los principales problemas metodológicos con los que nos podemos topar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo tanto, una herramienta innovadora (ya que apenas se emplea en los centros educativos) como son los videojuegos pueden ayudarnos a potenciar el interés y la motivación por la Geografía y la Historia, los cuales son uno de los principales problemas de estas disciplinas en Secundaria. Si bien es cierto que en décadas anteriores se optaba por un aprendizaje memorístico, a día de hoy vemos como la metodología empleada en los centros educativos ha cambiado.

Anteriormente tanto las sesiones planteadas como los conocimientos a alcanzar eran de corte tradicional, teniendo los docentes todo el protagonismo mientras que el alumnado se limitaba a memorizar acontecimientos históricos o cambios físicos en la tierra sin razonar por que. Por el contrario, hoy en día se pretende analizar esos hechos tanto en el tiempo como en el espacio desde una perspectiva crítica, analizando causas y consecuencias, con sesiones interactivas en las que los estudiantes tienen el protagonismo de su aprendizaje y los docentes se encargan de facilitar materiales y moderar el aprendizaje de los alumnos/as.

Para terminar este TFM me gustaría comentar algunos aspectos. Siendo conocedor de la influencia de los videojuegos en la adolescencia, no era consciente del alcance real. Más de un 60% de los adolescentes son jugadores habituales, tal y como se detalla en el proyecto de innovación, lo que significa que pasan un determinado número de horas delante de la videoconsola o el ordenador jugando a juegos de los que no sacan todos los conocimientos que nos gustaría.

Al considerarme un jugador, ya no habitual, ya que no dispongo de tiempo, pero si ocasional (en mi etapa de Educación Secundaria dedicaba horas al día), siempre me han interesado los videojuegos. Así pues, me ha parecido más que interesante investigar como explotar esta herramienta, que por lo que he podido leer en varias investigaciones, no se emplea apenas en las aulas.

Un videojuego como Minecraft, es más que conveniente para aplicarlo en el primer ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria, ya que podemos trabajar contenidos de las disciplinas de Historia y Geografía conjuntamente. Además, estamos ante uno de los videojuegos más vendidos en España durante el 2015 (está dentro del top 20 en ventas), podemos mantener con facilidad la atención del alumnado y potenciar la curiosidad y el interés por ambas disciplinas.

Al ser un videojuego al que le he dedicado un número considerable de horas años atrás (es un juego apto para todos los públicos) y leyendo lo escrito sobre este juego en el ámbito educativo creo que será más que probable que experimente con esta herramienta en el futuro, o por lo menos, esa es mi intención.

7. BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA Y/O UTILIZADA.

BELLI, Simone y LÓPEZ RAVENTÓS, Cristian, “Breve historia de los videojuegos”, *Athenea Digital*, nº14, 2008, pp. 159-179.

BELLOCH ORTÍ, Consuelo, Las Tecnologías de la Información y Comunicación (T.I.C.), Universidad de Valencia.

CAMACHO HERRERA, José Manuel y GALLARDO VÁZQUEZ, Pedro, “Teorías del aprendizaje y educación”, *Departamento de Teoría e Historia de la Educación y Pedagogía Social*, Universidad de Sevilla, 2004.

CAMPANARIO, Juan Miguel y MOYÁ, Aída, “¿Cómo enseñar ciencias? Principales tendencias y propuestas”, *Enseñanza de las ciencias*, vol. 2, nº17, 1999, pp. 179-192.

CONTRERAS ESPINOSA, Ruth S.; EGUÍA GÓMEZ, José Luis y SOLANO-ALBAJES, Lluís, “Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación”, *3C TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, vol. 1, nº2, 2012.

CUENCA LÓPEZ, José María y JIMÉNEZ-PALACIOS, Rocío, “El uso didáctico de los videojuegos. Concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales”, *Clio: History and History teaching*, nº41, 2015.

GÁLVEZ DE LA CUESTA, María del Carmen, “Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula”, *Icono 14*, (Madrid), vol.4, nº7, 2006.

GARCÍA SERRANO, José Antonio y MORENO HERRERO, Isidro, “Las nuevas pantallas, un reto educativo”, *Revista complutense de educación*, (Madrid), vol.17, nº1, 2006, pp. 135-152.

GUERVARA SÁNCHEZ, José Manuel, “Press Start, los videojuegos como recurso educativo: una propuesta de trabajo con Minecraft y Ciencias Sociales”, *Aracne*, 2015.

GOBIERNO DE LA RIOJA, Boletín Oficial de La Rioja (BOR), nº 79, 19 de junio de 2015.

GOBIERNO VASCO, *Departamento de Educación, Universidades e Investigación*, Ciencias Sociales, Geografía e Historia: Orientaciones didácticas.

ITURRIAGA BARCO, Diego y TELLEZ ALARCIA, Diego, "Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga Assasins's Creed", *Contextos educativos: Revista de educación*, nº17, 2014, pp. 145-155.

IMAZ BENGOTXEA, José Ignacio, "Pantallas y educación: adolescentes y videojuegos en el País Vasco", *Teoría de la educación. Revista interuniversitaria*, (Salamanca), vol. 23, nº1, 2011, pp. 181-198.

ITURRIAGA BARCO, Diego, "Enseñar Historia haciendo visible lo invisible a través de los videojuegos de Historia en Secundaria" en GARCÍA RUIZ, Carmen Rosa; HERNÁNDEZ CARRETERO, Ana María y DE LA MONTAÑA CONCHIÑA, Juan Luis, *Una enseñanza de las ciencias sociales para el futuro: recursos para trabajar la invisibilidad de personas, lugares y temáticas*, Cáceres, 2015.

MORENO CASTAÑEDA, Manuel, "Aprender Historia en ambientes virtuales", *Tejuelo*, (Extremadura), nº9, 2010, pp. 58-82.

MORENO TENA, Rafael, "Las TIC en la enseñanza de las Ciencias Sociales en la Educación Secundaria", *Investigación en la escuela*, nº82, 2014, pp. 87-98

ORELLA, José Luis, "El concepto de la Historia en la comunicación historiográfica", vol.28, nº82, 2013.

PÉREZ LATORRE, Oliver, "Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas", *Comunicació: Revista de Recerca i d'Anàlisi [Societat Catalana de Comunicació]*, vol 28, nº1, 2011, pp. 136-142.

PINEDA-ALFONSO, José A. y VILLALONGA MUNCUNILL, Albert, "El uso de los videojuegos en el aprendizaje de las Ciencias Sociales", *Universidad de Sevilla*, publicado en IV Jornadas de Innovación Docente de la Facultad de Ciencias de la Educación. "Abriendo caminos para la mejora educativa", 2014.

PRATS, Joaquim, "Dificultades para la enseñanza de la historia en la educación secundaria: reflexiones ante la situación española", *Revista de teoría y didáctica de las Ciencias Sociales*, Mérida (Venezuela), nº5, 2000.

SOLETIC, María Ángeles et al, *Ciencias Sociales y TIC: orientaciones para la enseñanza*, Buenos Aires (Argentina), 2014.

VALVERDE BERROCOSO, Jesús, "Aprendizaje de la Historia y Simulación Educativa", *Tejuelo*, (Extremadura), nº9, 2010, pp. 83-99.

ANEXOS

Ejemplo de cueva, en este caso subterránea.



Imagen extraída de Google: <https://i.ytimg.com/vi/ixT03JqnG6A/maxresdefault.jpg> (Consultado el 13/07/2017).

Ejemplo de asentamiento y cultivo de trigo.



Imagen extraída de Google: <http://pad2.whstatic.com/images/thumb/7/72/Plant-Seeds-in-Minecraft-Step-5-Version-4.jpg/v4-728px-Plant-Seeds-in-Minecraft-Step-5-Version-4.jpg> (Consultado el 13/07/2017).

Ejemplos de hornos, en los que se puede fundir el hierro entre otras cosas.

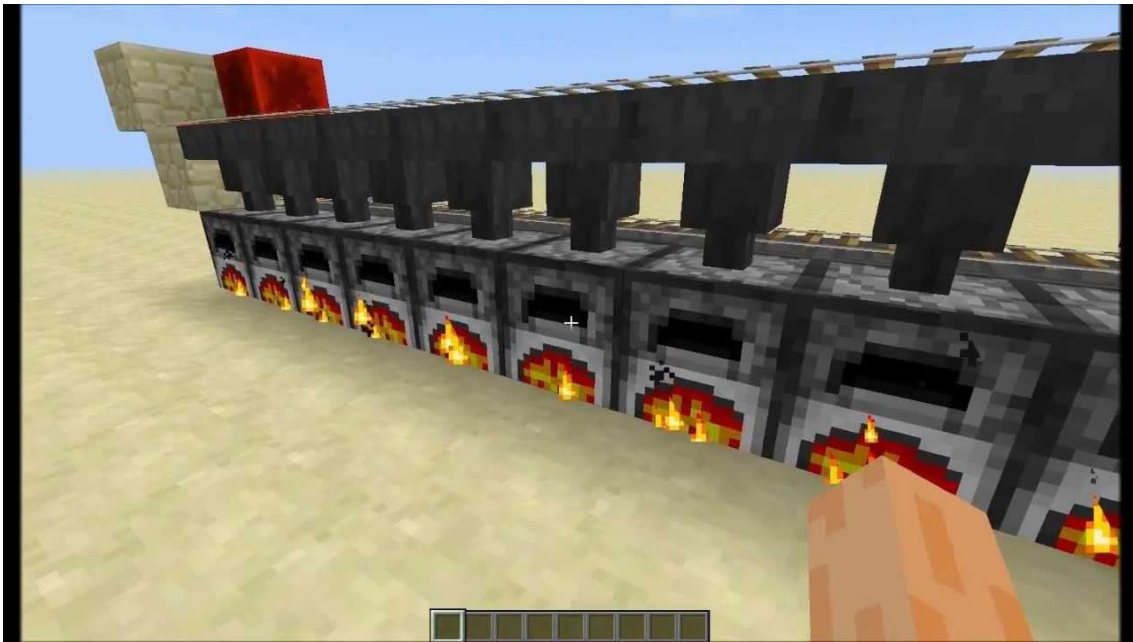


Imagen extraída de Google: <https://i.ytimg.com/vi/5NjUvVUkwnY/maxresdefault.jpg> (Consultado el 13/07/2017).